¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER





Nº 36

AMSTRAD | SINCLAIR | C... | RECREATIVAS

THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD: EL ORIGEN DE LA LEYENDA
EL VIAJE DEL HÉROE A TRAVÉS DE LA CRONOLOGÍA DE UNA SAGA ÚNICA

TIERRAS SALVAJES: A TIROS POR ALMERÍA
LA ÉPICA HISTORIA DEL RODAJE DE LA ÚLTIMA RECREATIVA DE PICMATIC

TODOS LOS JUEGOS DE TREASURE
COMENTADOS POR SU FUNDADOR, MASATO MAEGAWA

ADEMÁS
DONKEY KONG JR.
SILKWORM
VIRTUA RACING
NARC
POWER STONE
FIGHTERS MEGAMIX
GOLDEN AXE: THE REVENGE OF DEATH ADDER
PITFALL!

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS
EL DIVERTIDO HOMENAJE DE LUCASARTS A LA HISTORIA DEL CINE DE TERROR

L. ROYO

GAME OVER

Y OTROS GRANDES TÍTULOS DE DINAMIC Y FX INTERACTIVE, A TRAVÉS DE LOS OJOS DE NACHO RUIZ "SNATCHO"

EL LEGADO DE R-TYPE
34 AÑOS SURCANDO EL ESPACIO

CLOCK TOWER: LAS TIJERAS DEL PÁNICO
HIFUMI KONO NOS CUENTA CÓMO CREÓ SU INOLVIDABLE SURVIVAL HORROR

¡VIEJUNO!

SÚPER OFERTA DE SUSCRIPCIÓN



4 NÚMEROS
(1 año de edición en papel+ edición digital)

~~27,80€~~

20€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: En **ozio.axelspringer.es/retrogamer**
Por teléfono **91 514 06 00 /** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2020. Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta. En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid. No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.



SUMARIO

>> Retro Gamer 36 En el Espacio no pasaban frío

RETRORADAR

04 **Gaelco en Evercade** ¡World Rally en tu casa!

06 **Retro Parla 2021** Lo necesitábamos ya

07 **Konami en Amiga** Nuevos ports

08 **Malasombra** 4MHz en NES

09 **Galaxy Wars EX** Épica a dobles

LA HISTORIA DE

18 **R-Type**

28 **Clock Tower**

56 **Tierras Salvajes**

62 **Ghostbusters II**

68 **Donkey Kong Jr.**

74 **Impossible Mission**

86 **Golden Axe: TRODA**

92 **Silkworm**

98 **Virtua Racing**

108 **Narc**

112 **Pitfall!**

118 **Zombies Ate My Neighbors**

124 **Power Stone**

136 **Fighters Megamix**

REPORTAJES

10 **Dinamic y Snatcho.** Aquellos maravillosos años.

34 **Treasure.** Su fundador nos guía por el legado del estudio.

46 **The Legend of Zelda: Skyward Sword.** La cronología de la saga.

80 **Greenboy Games.** Mucha creatividad en Game Boy.

104 **Eidos.** Mucho más que el hogar de Lara Croft.

130 **Wizball.** La evolución de Sensible Software

142 **Master System.** Guía de compras segueras.

PANTALLA FINAL

146 **A.O.T. Killer Tomatoes**



10 GAME OVER

Y la creación de éste y de otros clásicos de Dinamic y FX Interactive, desde la perspectiva de Nacho Ruiz "Snatcho". La historia de un trío de hermanos que dejó huella en la industria del videojuego de nuestro país a través de juegos inolvidables.



28 Clock Tower

Hablamos con el creador de la mayor pesadilla de SNES



86 Golden Axe: The Revenge of Death Adder

Recordamos la espectacular secuela recreativa de Golden Axe, en toda su fornida gloria.



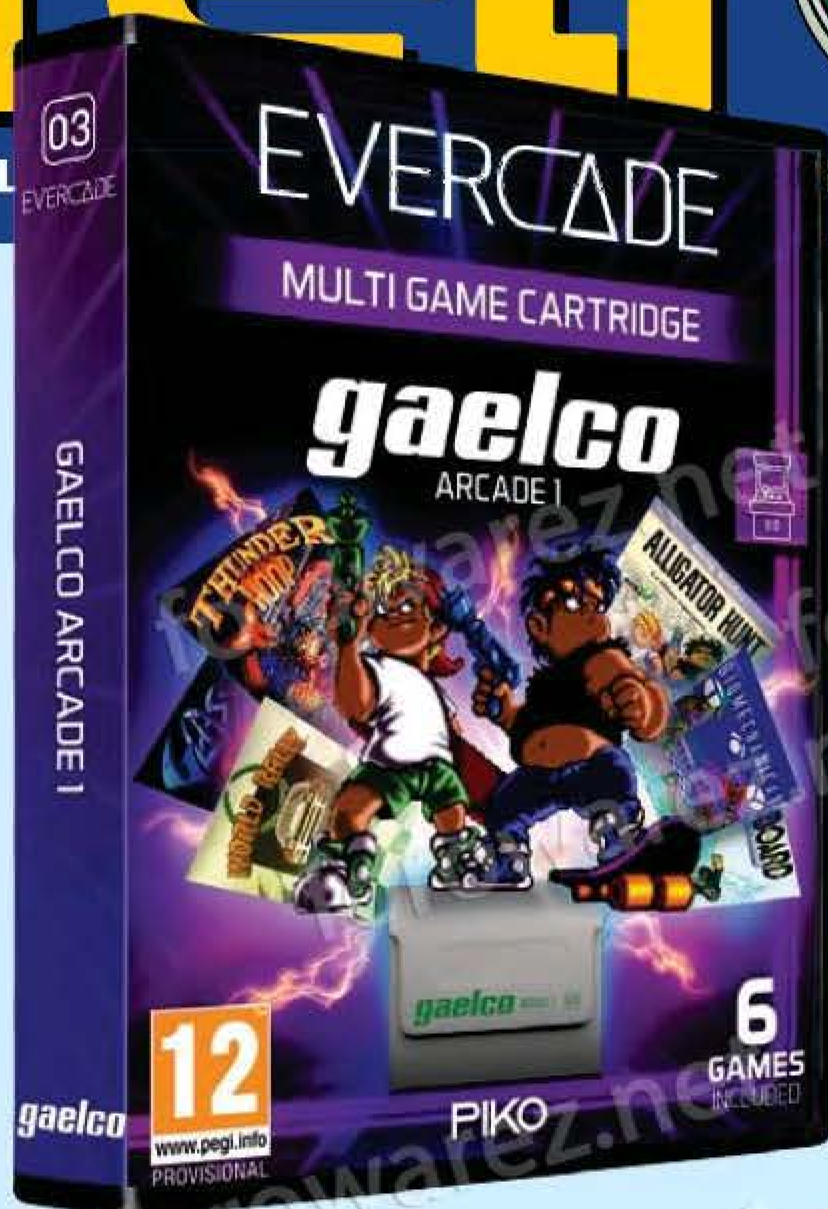
68 Donkey Kong Jr.

La odisea de Junior para rescatar a su simiesco padre de las garras de Mario.

forowarez.net

retro radar

■ L S SIGUEN VIGENTES





LOS CLÁSICOS DE GAELCO DEBUTARÁN EN EVERCADE

PIKO INTERACTIVE LANZARÁ UN PRIMER VOLUMEN DE JOYAS DE LOS CATALANES EL PRÓXIMO NOVIEMBRE PARA LA PORTÁTIL

Aunque la noticia parece no haber generado mucho eco en los medios generalistas de videojuegos, para los fans del retro ha sido un auténtico bombazo: Piko Interactive añadirá el próximo noviembre un nuevo cartucho al catálogo de la Evercade de Blaze Entertainment: *Gaelco Arcade 1*, un recopilatorio con seis clásicos recreativos de la empresa catalana.

La importancia de este lanzamiento es incontestable por el simple hecho de que va a ser la primera vez que vamos a poder disfrutar en consola, de manera 100% legal, de algunas de las creaciones más recordadas de Gaelco. Hasta ahora, la única forma de volver a jugar con estos clásicos era recurrir al MAME o visitando alguna de las maravillosas asociaciones dedicada a la preservación de máquinas y sistemas clásicos.

En abril de 2020, Piko Interactive anunció en su cuenta oficial de Twitter que se habían hecho con los derechos de todo el catálogo 2D de Gaelco. Este acuerdo no implicaba las recreativas poligonales, lo que deja fuera, de momento, placas como *Radikal Bikers* o *Tokyo Cop*.

Desde hace ya bastantes años, Piko Interactive se ha dedicado a comprar el catálogo de empresas míticas, ya desaparecidas, como Infogrames (que era dueña a su vez de Ocean Software), Beam Software (con Melbourne House), Core Design o Gremlin Graphics, a los que hay que añadir el legado 2D de Gaelco.

Este primer volumen para la Evercade reúne *Thunder Hoop, Alligator Hunt, Biomechanical Toy, Glass, Snow Board Championship* y *World Rally*, aquel mítico arcade isométrico de rallies que todo el mundo solía llamar en los recreativos de su barrio "la maquinita de Carlos Sainz".

Esperemos que no tarden mucho en anunciar un *Gaelco Arcade 2*, porque tenemos muchas ganas de jugar con *Big Karnak* y *TH Strikes Back*. De momento, no podemos esperar a noviembre para disfrutar en la portátil (o en la Evercade VS de sobremesa que llegará también en noviembre) con estas leyendas de los salones recreativos, en las que trabajaron grandes talentos nacionales como Zigurat, Bit Managers o Zeus Software.







¿Aún no tienes tu camiseta de Hobby Consolas?



¡Nuevos modelos!



¡Personaliza tu prenda como quieras! Elige color, talla, modelo, diseño...



www.latostadora.com/hobbyconsolas/



ENVÍO GRATIS A PARTIR DE UN ARTÍCULO
Da igual lo que compres: con solo un artículo en tu pedido, envío gratis :)



TU PEDIDO EN SOLO 24H.
Entrega prioritaria al día siguiente si compras de lunes a jueves antes de las 17:00 (solo península)



SATISFACCIÓN 100%
60 días para efectuar cambios gratuitos o una devolución. ¡Sin preguntas!

retroradar

■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

RETROPARLA 2021: LA NECESITÁBAMOS

MÁS REDUCIDA Y CON MEDIDAS ANTI-COVID, FUE LA LUZ AL FINAL DEL TÚNEL



Tras un año muy duro, el cartel de Retro Parla 19, con la imagen de Sonic pateando al COVID-19, resumía perfectamente el espíritu de esta nueva edición de la feria, en la que se extremaron las medidas higiénicas para garantizar la seguridad de asistentes y expositores. El aforo era muy limitado y tuvo menos asistentes que otros años, pero reencontrarnos con viejos amigos y volver a trastear entre máquinas añejas nos hizo más ilusión que siete Tokyo Game Show juntos.

Además de disfrutar con una exposición del 30 aniversario de Sonic, los visitantes pudieron jugar con diversas recreativas, por cortesía de El Templo del Arcade, descubrir el *Malasombra* de NES a manos de sus creadores, 4MHz, conocer a Martín Gamero, autor de los libros *3dfx Legacy* y *Entre soldados, demonios y polígonos*, o acercarse al stand de VolcanoBytes para probar *Galactic Wars Extended*.

Nos hizo mucha ilusión conocer a XaX "y sus trastos", que llevó a la feria tesoros del calibre de una MD overclockeada y nada menos que una televisión Thomson con *Pong* y otros juegos incorporados. ¡Cuidaos mucho, que queremos veros a todos en Retro Parla 2022!







MÁS RETRO PARA TU BIBLIOTECA

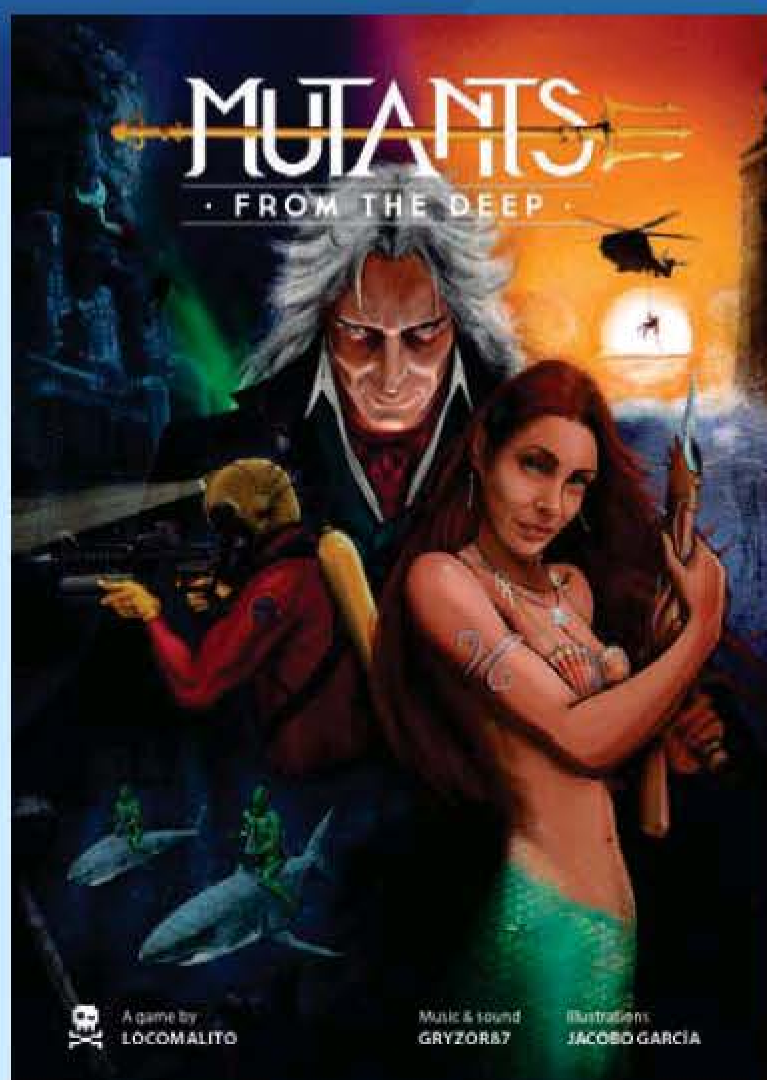
ESTA VEZ TRAEMOS POCO, PERO MUY SELECTO

Dolmen Editorial acaba de lanzar el tercer volumen de la *Enciclopedia Homebrew*, la magna obra de Atila Merino, Iván Sánchez e Ignacio Primi. Con portada de Bonache y prólogo de Marcos "The Elf" García, este tercer tomo analiza y puntúa más de 500 nuevos títulos para sistemas clásicos (tanto consolas como ordenadores), entre los que se incluyen CPC, MSX, ZX Spectrum, C64, TurboGrafx, Atari 400/800 y mucho más. 368 páginas indispensables para los fans del homebrew.

David Boscá, 'Creativo en Japón', firma la segunda parte de *Yabai!*, en la que vuelve a deleitarnos con una nueva selección de joyas inéditas en Occidente. El primer volumen nos chifló (como todo lo que hace este hombre), pero a este le tenemos aún más ganas porque abarca máquinas como PlayStation, Dreamcast o Neo-Geo Pocket.

Y rematamos con *The Guide to Shoot-em-Ups: Vol. 2*, en el que Hardcore Gaming 101 continúa su labor de recopilar toneladas de información sobre shooters clásicos. En esta ocasión se centran en Namco, Toaplan, Raizing, Video System/Psikyo y otros. Está en inglés, pero podéis adquirirlo en Amazon España (y así os ahorráis las aduanas).





MUTANTS FROM THE DEEP

LA ÚLTIMA JOYA DE LOCOMALITO Y GRYZOR87 YA ESTÁ DISPONIBLE, DE MANERA GRATUITA.

Un nuevo lanzamiento de Locomalito y Gryzor87 siempre es motivo de júbilo y baile en la redacción de *RG España*. Con *Mutants from the Deep*, nuestra pareja favorita de genios rinde homenaje a la primera generación MSX, con un shooter para PC que imita las limitaciones técnicas del estándar japonés.

Esta delicia, que podéis descargar de manera gratuita desde la web *locomalito.com* (junto al resto de tesoros del dúo), permite elegir entre dos personajes (con su propia historia cada uno) para enfrentarnos a siete apasionantes niveles con varios tipos de scroll.

Pero aquí no acaba todo, porque desde la web de RetroWorks (*www.retroworks.es*) podéis descargaros para versión MSX, creada por Manuel Pazos y Fernando García, también de manera gratuita. Ambos lanzamientos cuentan con la misma preciosa portada, creada por Jacobo García.







DOS CLÁSICOS DE KONAMI EN AMIGA

METAL GEAR Y KING'S VALLEY RECIBEN SENDOS PORTS PARA EL ORDENADOR DE 16 BITS

Es hora de volver a enchufar el Amiga, sobre todo si eres fan de la Konami de antaño. Desde el blog de Hoffman (*hoffman.home.blog/metal-gear/*) podéis descargaros un espectacular port del *Metal Gear* de MSX para Amiga, que además de eliminar las ralentizaciones y el flicker, incluye textos en castellano a cargo de Akira, gráficos adicionales de Toni Gálvez, música y FX mejorados (obra de Hoffman, al igual que la programación) y soporte para el pad de CD32. Ahí es nada.

Por su parte, el remake para Amiga de *King's Valley* realizado en *Blitz Basic* por M.A. Software (y que está disponible de manera gratuita desde la web *masoftware.es*) incluye gráficos a 16 colores, scroll y animaciones mejoradas, juego a pantalla completa y 8 temas con sonido MSX SCC. Todo un homenaje al clásico.





» [Amiga] El nuevo remake de *King's Valley* fue desarrollado en tres meses por un equipo compuesto por M.A. Soft (programación), Toni Gálvez (gráficos y FX), Narcisound (música) y Jesús Chicharro (herramientas).











NUEVA DEMO DE MALASOMBRA PARA NES

EL JUEGO DE 4MHZ SIGUE AVANZANDO

Por Atila Merino "blackmores"

El pasado 15 de mayo, aprovechando una nueva edición de la madrileña feria RetroParla, el grupo 4MHz hizo pública una nueva demo de su esperado juego *Malasombra* para la NES. El popular grupo formado por el programador Javier García Navarro, el músico John McKlain y los grafistas Juan Esteban "sad1942", Daniel Celemín "LordFred" y Rafa Castillo "Azicuetano", es conocido por sus producciones para el Amstrad CPC, el microordenador de 8 bits en el que han publicado todos sus videojuegos hasta la fecha, destacando éxitos como *El Tesoro Perdido de Cuauhtemoc*, *Profanation 2: Escape From Abu Simbel*, *Operation Alexandra* o las dos entregas de *Adiós a la Casta*.

Tras una primera demo publicada en el año 2019 que ya mostraba las bonanzas del primer juego de 4MHz para la consola de Nintendo, por fin hemos podido disfrutar de otra mucho más avanzada que representa aproximadamente el veinticinco por ciento de lo que será el juego final.

Malasombra, cuyo argumento ha sido elaborado por casi todos los componentes del grupo, es una aventura de plataformas que recuerda a algunas de las mejores obras del género aparecidas en la NES durante su etapa comercial, como *Little Samson* (Takeru, 1992), o a grandes referencias de la Master System de Sega, como *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* (Westone, 1989).

Inicialmente iba a ver la luz en Amstrad CPC, con diversos mockups para el ordenador de Alan Sugar que se hicieron públicos unos cuantos meses antes de anunciar que definitivamente el grupo trasladaba su desarrollo a un sistema con más posibilidades, sobre todo comerciales, ya que la escena homebrew internacional de NES es muchísimo mayor que la del microordenador de Amstrad.

Los seguidores de las obras del dibujante belga Pierre Culliford "Peyo", creador de Los Pitufos, encontrarán en *Malasombra* diversas referencias a otra de sus creaciones: Johan y Pirluit, iniciada en 1946. Así, veremos que el protagonista del juego tiene un nombre muy parecido al de Pirluit, ya que se llama Pirou. Además, éste guarda un gran parecido con el propio Pirluit, algo que notaremos por su pequeño tamaño y su flequillo rubio. Por si fuera poco, el homenaje a la obra de Peyo no termina ahí, y es que el nombre del juego sale directamente de uno de sus cómics más famosos: *El sortilegio de Malasombra*.

El argumento, con ambientación fantástico-medieval, gira entorno a Pirou, un pequeño aprendiz de mago que tiene que rescatar a la princesa de las garras del malvado mago Malasombra. Aquí también se hace un homenaje a la saga *Zelda* de Nintendo, y es que el título del juego es el nombre de un personaje del mismo que no es el protagonista.

En la demo se pueden ver algunas de las acciones que nuestro protagonista es capaz de realizar, pero nos consta que el juego final guarda muchas sorpresas que serán desveladas por el propio equipo en sucesivas demos, aunque estamos seguros de que cuando *Malasombra* esté terminado por fin, se convertirá en otro de los hits de 4MHz.

Aún es pronto para saber la fecha definitiva de su salida, pero conociendo al prestigioso grupo, seguro que lo hace en forma de una preciosa edición física que esté al nivel de calidad del juego. Para conocer futuros detalles de *Malasombra*, visitad la web *4MHz.com*.

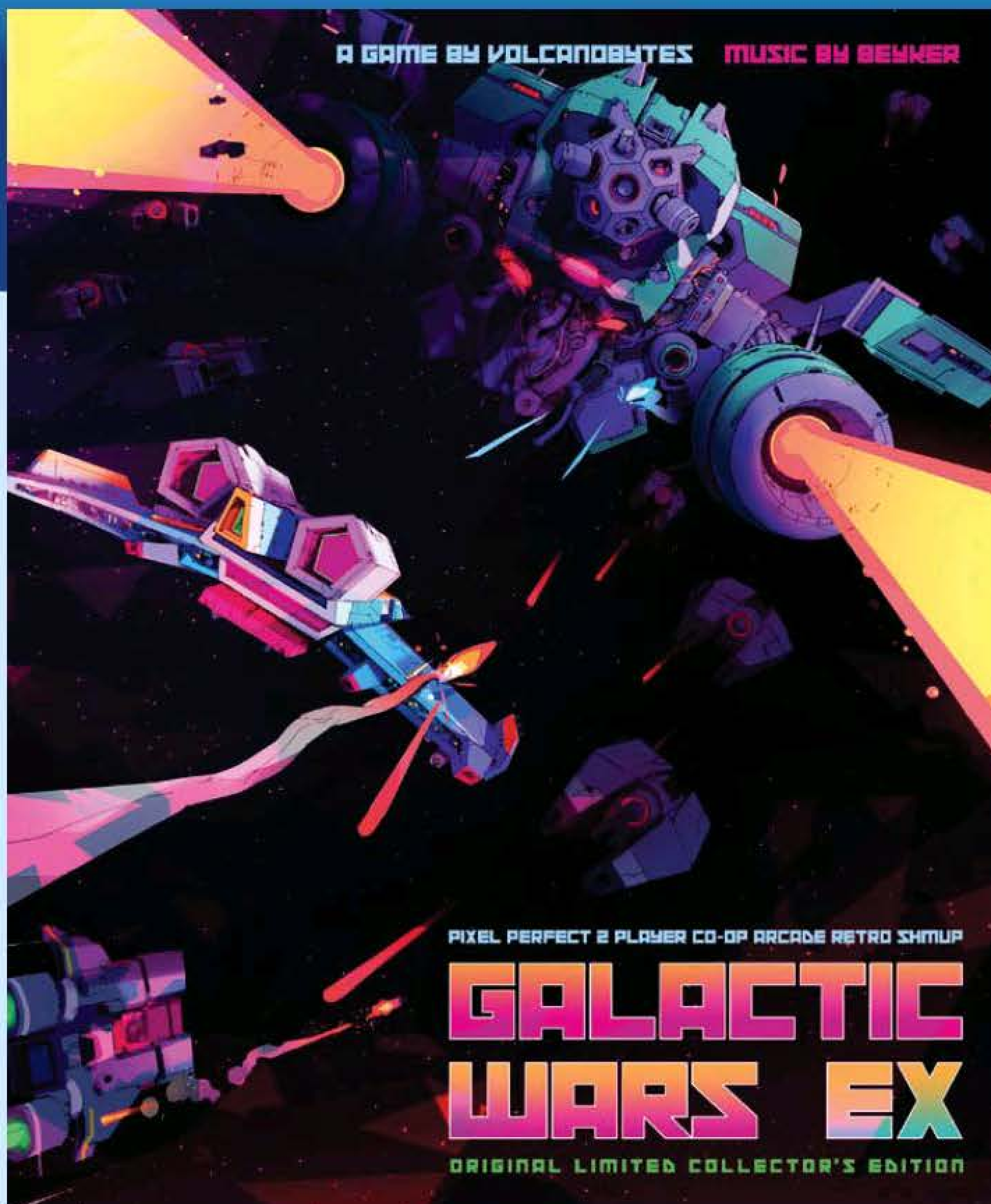












GALACTIC WARS EX, EL NUEVO JUEGO DE VOLCANOBYTES

EL SHOOT'EM-UP MULTIJUGADOR DE PC

Por Atila Merino "blackmores"

A finales del pasado año 2020, el desarrollador Borja de Tena, alias Volcanobytes, se embarcó en un gran proyecto para PC que fue publicado hace escasos meses. Gracias a una satisfactoria campaña de financiación a través de la popular plataforma Kickstarter, *Galactic Wars EX* pudo ver la luz el pasado 17 de abril de 2021 en forma de shoot'em-up frenético de scroll horizontal para uno o dos jugadores simultáneos.

Se trata de una versión ampliada y mejorada del *Galactic Wars* para el sistema virtual Pico-8 que el propio Volcanobytes había desarrollado en el año 2017. Aunque inicialmente esta versión mejorada se pensó e inició para Mega Drive, finalmente se decidió dar el salto al PC, cuya mayor capacidad técnica era necesaria para llevar a buen puerto el proyecto.

Aún así, la idea era crear un matamarcianos de la vieja escuela que mantuviera una experiencia lo más retro posible, cosa que han sabido llevar a cabo a las mil maravillas, puesto que *Galactic Wars EX* recupera muchos de los elementos de los mejores matamarcianos aparecidos entre finales de los años ochenta y principios de los noventa, pero aprovechando las características que un PC actual es capaz de ofrecer.

Pero Volcanobytes, que ya había desarrollado varios juegos homebrew con anterioridad (*SpacEscape!* para MSX en 2008 y *The Curse of Trasmoz* para ZX Spectrum en 2020), no está solo en esta nueva aventura, y es que se ha querido rodear de dos de los mayores talentos en cada uno de sus campos. Por un lado cuenta con la participación de Sergio Vaquer, alias Beyker, en labores musicales y sonoras, mientras que por otro ha tenido el honor de que el reputado ilustrador Dani Díez se haya encargado de la ilustración de portada y el arte del juego, dejando que el propio Volcanobytes se encargue de la programación y el apartado gráfico.

El juego corre a 60fps y cuenta con más de cuarenta fases nuevas repartidas entre tres áreas diferentes. Además, podremos seleccionar entre tres tipos de naves con habilidades propias para disfrutar de las partidas de manera diferente. Pero también haremos usos de diversos power-ups que nos ayudarán en nuestra misión, ya que más de quince enemigos distintos y variados enemigos finales intentarán que nuestra misión fracase.

El argumento nos sitúa en plena invasión alienígena del sector lunar 7 de Fobos tras activarse la alarma en la estación 018. La horda extraterrestre está buscando otros planetas para colonizar y ya se encuentra sobre la atmósfera de la Tierra. Nosotros hemos sido elegidos como uno de los pilotos que intentarán detener la invasión, convirtiéndonos en la última esperanza de la humanidad. Afortunadamente, la tecnología de nuestras naves es más avanzada que la del enemigo, cosa que aprovecharemos para evitar que alcancen nuestro planeta a toda costa y viajar hasta su lugar de origen para aniquilarlos definitivamente.

En *Galactic Wars EX* nos lo pasaremos bomba destruyendo la mayor cantidad de enemigos en el menor tiempo posible, disfrutando de un atractivo apartado gráfico y de una excelente banda sonora, tal y como nos tiene acostumbrados su autor, Beyker, uno de los más reconocidos desarrolladores de la escena homebrew en general. Se puede comprar en *volcanobytes.itch.io*.

LA HISTORIA DE

GREEN BOY



LA ESCENA HOMEBREW DE GAME BOY NO PARA DE CRECER AÑO TRAS AÑO, SIENDO ESTE ESTUDIO ESPAÑOL UNO DE LOS MÁS DESTACADOS GRACIAS A UNA SERIE DE JUEGOS QUE NOS RECORDARÁN LOS GRANDES MOMENTOS DE LA PORTÁTIL DE NINTENDO

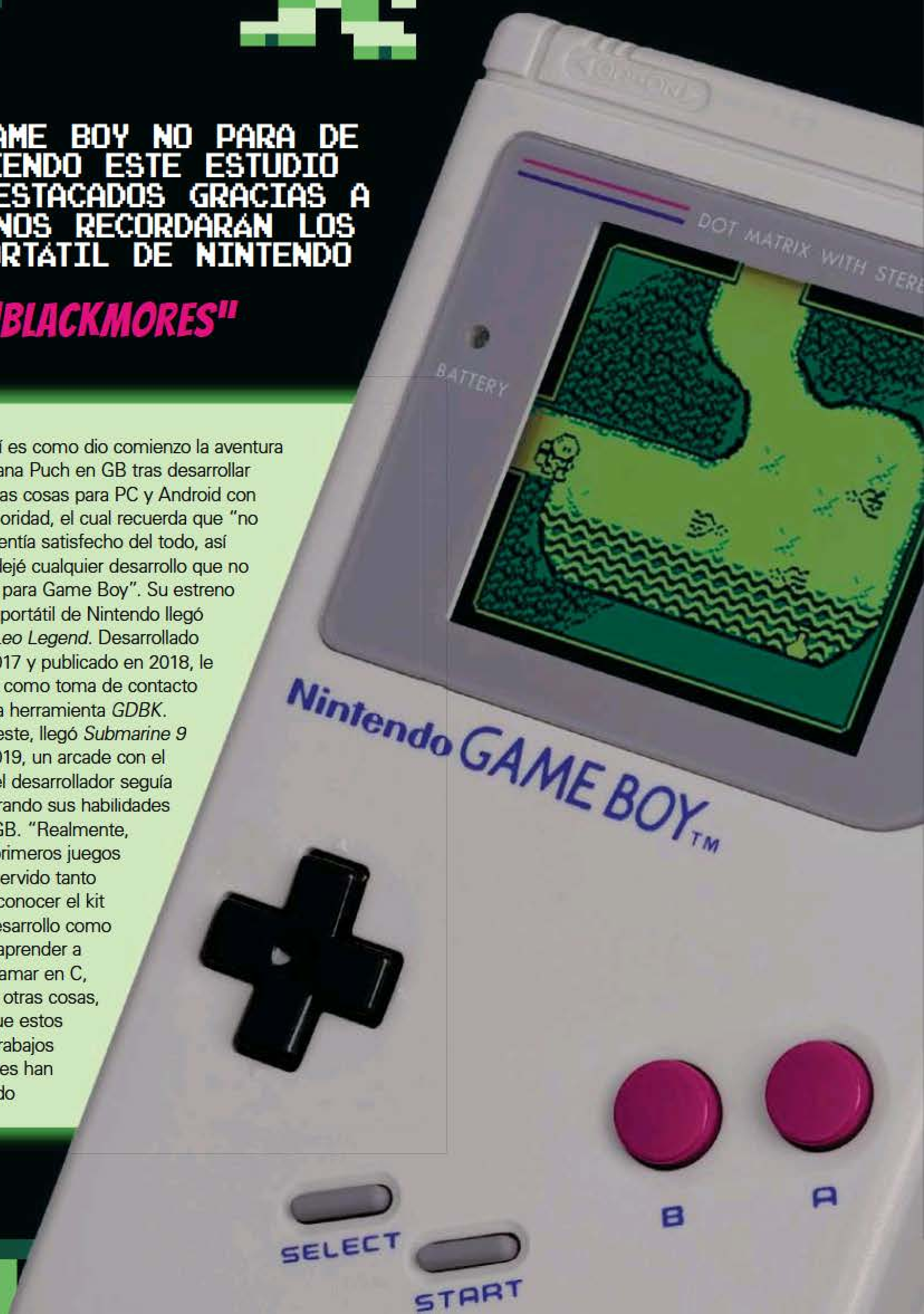
TEXTO DE ATILA MERINO "BLACKMORES"

Como la mayoría de los sistemas retro, Game Boy también cuenta con su propia escena homebrew. La mítica portátil de 8 bits de Nintendo sigue recibiendo nuevos videojuegos a día de hoy, 32 años después de su lanzamiento.

Uno de los grupos más recientes en incorporarse al desarrollo para GB es Greenboy Games, que además se ha convertido en uno de los más exitosos gracias, principalmente, a sus dos últimos trabajos. "Me enamoré de GB desde que la vi anunciada en las revistas de la época. Desde ese momento me dispuse a ahorrar toda moneda que caía en mis manos con el único fin de poder comprarla", recuerda Dana Puch, fundador de Greenboy Games. "Cabe decir que logré ahorrar las 1 4.900 pesetas del momento para hacerme con una".

Rápidamente, Game Boy se convirtió en la máquina favorita de Dana Puch, como demuestra su gigantesca colección (compuesta por todos los juegos publicados en USA, Europa y Japón), así que no era descabellado que acabase desarrollando para la consola de sus amores, como él mismo explica. "Nunca se me pasó por la cabeza desarrollar para Game Boy ya que lo consideraba imposible, pero en 2016 descubrí el *GBDK*, un kit de desarrollo para ella que me enganchó por completo. Desde aquel momento, no he querido desarrollar para ninguna otra plataforma".

Así es como dio comienzo la aventura de Dana Puch en GB tras desarrollar algunas cosas para PC y Android con anterioridad, el cual recuerda que "no me sentía satisfecho del todo, así que dejé cualquier desarrollo que no fuera para Game Boy". Su estreno en la portátil de Nintendo llegó con *Leo Legend*. Desarrollado en 2017 y publicado en 2018, le sirvió como toma de contacto con la herramienta *GBDK*. Tras este, llegó *Submarine 9* en 2019, un arcade con el que el desarrollador seguía mejorando sus habilidades con GB. "Realmente, mis primeros juegos han servido tanto para conocer el kit de desarrollo como para aprender a programar en C, entre otras cosas, así que estos dos trabajos iniciales han servido



para este fin. Son juegos más sencillos y de una mecánica poco original", explica Puch.

Greenboy Games es un estudio compuesto por una única persona, el propio Dana Puch, que se encarga principalmente de la programación y los gráficos de sus juegos, pero también del argumento y el diseño, así como de todos los aspectos relacionados con la ventas, gestión de envíos y atención al usuario. "Solamente estoy yo para cubrir todo el proceso. Las ventas de juegos para sistemas retro son super limitadas, así que no me puedo permitir a nadie más en el equipo", comenta Puch.

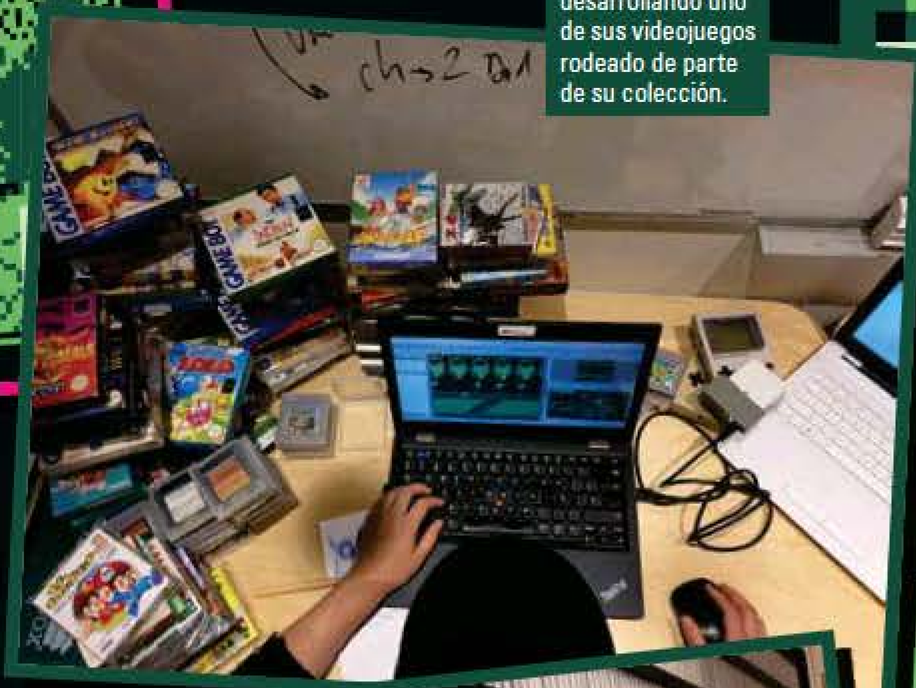
Dana Puch se puso manos a la obra con un tercer título, cuyo desarrollo comenzó en 2019, siendo publicado el mismo año: *Lunar Journey*, Greenboy Games nos presentaba un juego más desarrollado y complejo que sus anteriores trabajos. "Con cada juego nuevo me siento más capaz y confiado para probar cosas arriesgadas, mecánicas innovadoras, mejorar diseños y mejorar en todos los aspectos", relata Puch.

Si algo caracteriza al estudio desde sus inicios es que nunca han parado nunca de desarrollar juegos, a veces incluso creando dos prácticamente al mismo tiempo, como fue el caso de *Micro Doctor*, que vio la luz en 2020. "Creé *Micro Doctor* para mi hijo de cinco años como una manera divertida de aprender los principales aparatos del cuerpo humano", explica Puch. "Una de las máximas que intento aplicar en todos mis proyectos es que, de alguna manera, los juegos deben ser innovadores, creativos y no convencionales. Con esto, pretendo ser arriesgado en las mecánicas para no crear clones de otros juegos".

Es precisamente en este momento cuando Greenboy Games dio el salto de calidad definitivo que les situó en la cima de los nuevos desarrollos para GB, coincidiendo con la creación de *Where is my Body?*, cuya campaña de financiación fue un éxito arrollador. Además, supuso la primera colaboración externa en uno de los juegos de Dana Puch, gracias a la ayuda de Cesc Mozota y Óscar Latorre en labores musicales. "Los conocí por mediación de mi primera campaña de Kickstarter para *Where is my Body?*. Cesc se ofreció a cubrir la parte musical y yo accedí. Los resultados fueron impresionantes, por eso siempre cuento con ellos para futuros juegos", recuerda Puch.

Con *Where is my Body?* no solo recaudaron seis veces más el dinero que habían solicitado inicialmente, sino que lograron el reconocimiento como uno de los mejores grupos de la escena homebrew, tanto española como internacional,

[Game Boy] En *Micro Doctor* nos meteremos en el interior del cuerpo de un paciente con tal de deshacernos de los virus y bacterias que le atormentan.


Dana Puch desarrollando uno de sus videojuegos rodeado de parte de su colección.


La colección de juegos de Game Boy de Dana Puch es realmente espectacular.


[Game Boy] En *Where is my Body*, el penúltimo videojuego de Greenboy Games, debemos recuperar nuestro cuerpo controlando tan solo una mano.



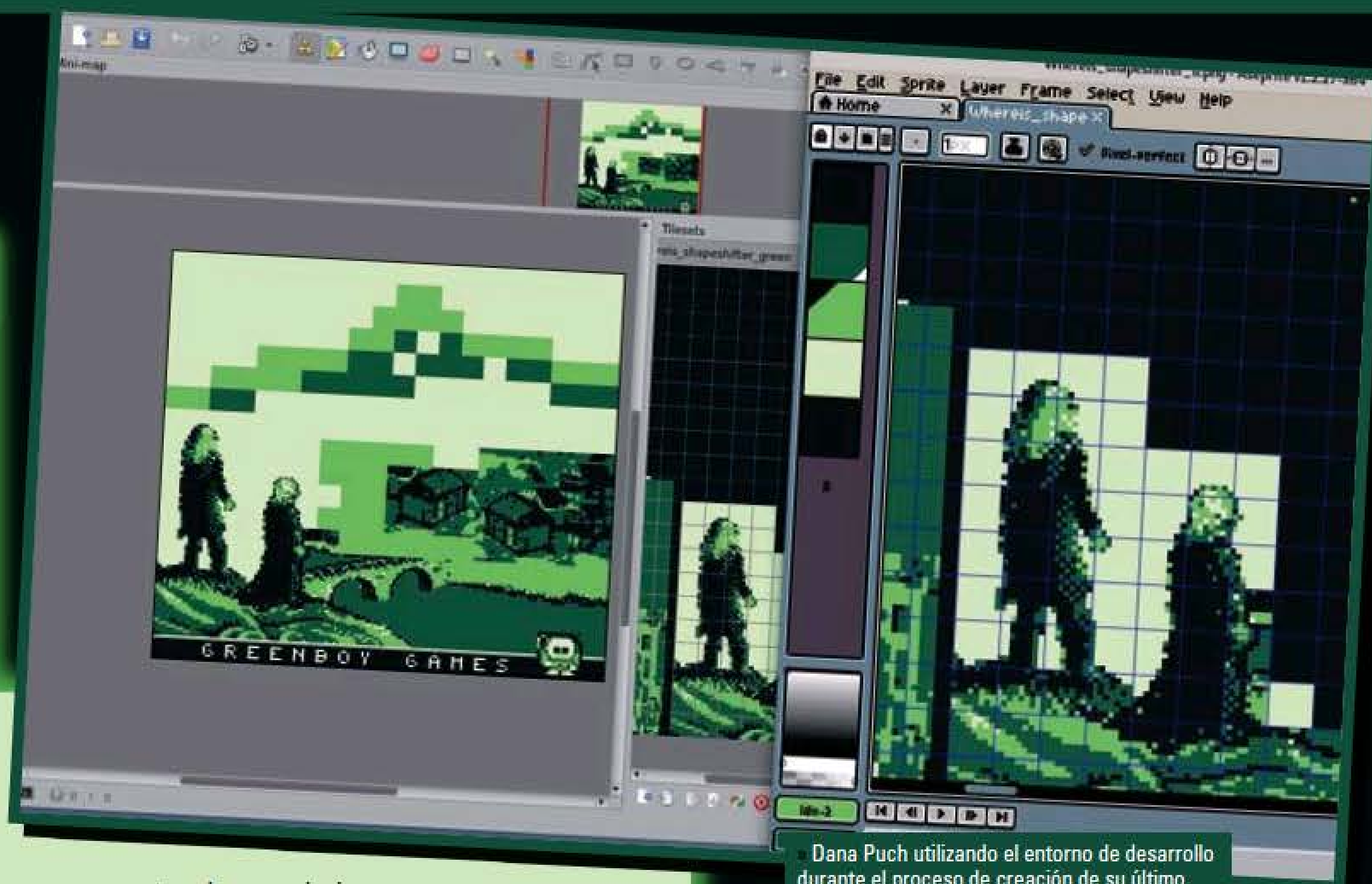
[GB] Lo primero que se le pasó por la cabeza a Dana Puch para la Game Boy fue crear un videojuego en el que chutar penaltis fuera lo más importante.



Todos los juegos de Greenboy Games cuentan con su respectiva edición física.

▶ un éxito que el desarrollador catalán asocia a la optimización de recursos y la ampliación de las herramientas utilizadas con el paso de los años. "Empecé con el *GDBK*, aunque ahora soy un poco más versátil y combino diferentes herramientas. Necesitaba optimizar los tiempos que me ocupaban cada uno de los procesos. También hay motores como el *GB Studio*, que permite ser rápido para ensamblar el juego. Al estar basado en *GBDK*, puedes adaptarlo a tu gusto, codificar en C para definir la mecánica del juego y adaptarlo a tus necesidades. Además, utilizo los programas *Tiled Designer, Map Builder, BGB, ZGB, Aseprite, Tiled Map Editor, Visual Studio Code, Photoshop, Milkytracker* o *Bassoon Tracker*".

El penúltimo juego de Greenboy Games también es una aventura, pero se diferencia de sus dos últimos trabajos en la complejidad y ambición que le ha otorgado Dana Puch. *Where is my Body?* mejoró en todos los apartados a sus anteriores juegos, no sólo gráfica y musicalmente, sino también en la parte de diseño y argumento, logrando una obra imprescindible dentro del catálogo de GB. Pero lo mejor aún estaba por llegar, y es que el pequeño estudio ha ido mejorando siempre con cada uno de sus trabajos, en una espectacular escalada que parece no tener final. "Soy consciente de que actualmente la Game Boy puede estar muy desactualizada en comparación con la tecnología actual, pero el peso nostálgico que me reporta no tiene precio", se encarga de recordar Puch sobre el porqué de seguir desarrollando, cada vez con mayor ilusión, para una consola con más de treinta años de antigüedad.



Dana Puch utilizando el entorno de desarrollo durante el proceso de creación de su último videojuego, el impresionante *The Shapeshifter*, sexta obra surgida de su cabeza y sus manos.

El músico Cesc Mozota empezó a colaborar con Dana Puch desde *Where is my Body?*

Lejos de confiarse y bajar el nivel de su siguiente juego tras el sobresaliente Where is my Body?, Dana Puch se puso manos a la obra en enero del presente año 2021 con su, hasta la fecha, último videojuego publicado. A través de una nueva campaña de crowdfunding mediante la plataforma Kickstarter, *The Shapeshifter* se hizo realidad gracias al enorme éxito que hizo que de los 6.000 euros iniciales solicitados, se lograsen más de 60.000, un récord sin precedentes



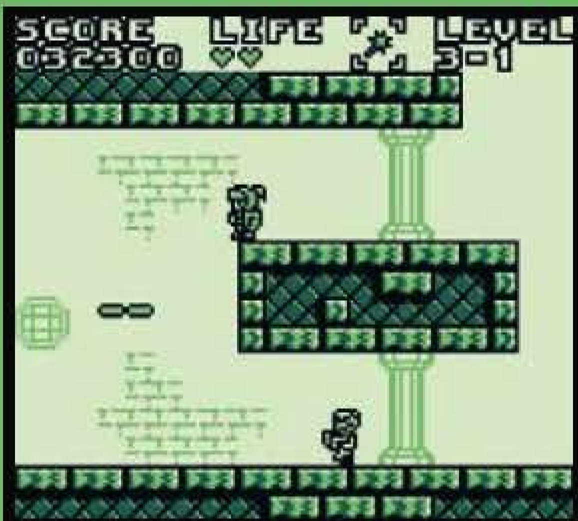
» [Game Boy] El tercer juego de Greenboy Games, *Lunar Journey*, dio inicio a una serie de aventuras que Dana Puch ha ido perfeccionando con el paso de los años.

MÁS DE GAME BOY

OTROS GRANDES JUEGOS HOMEBREW PARA LA PORTÁTIL DE NINTENDO

BLACK CASTLE

■ Publicado en 2020 por el desarrollador alemán 7FH, es una bonita aventura de plataformas inspirada principalmente en la saga *Castlevania* y creada con *GBDK*. Por su aspecto, podría pasar por uno de los primeros lanzamientos de la etapa de Game Boy.





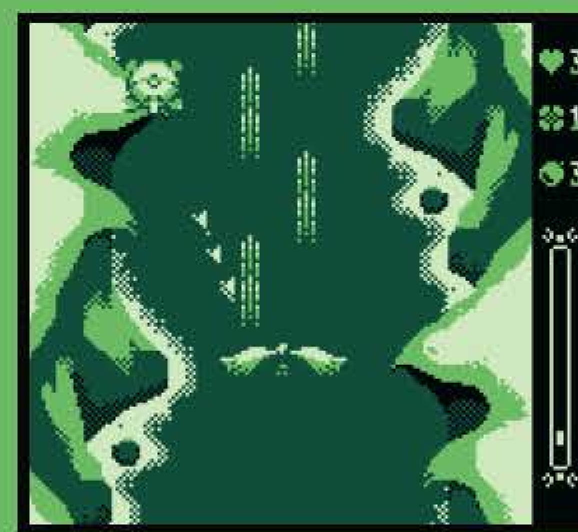
CHAIN BREAK

■ El catalán Manu Segura, componente de 1985 Alternativo, se sacó de la manga en 2020 este genial endless runner en el que todos los apartados están creados por él mismo: gráficos, código, música y portada.

DEADEUS

■ Desde Reino Unido llegó este mismo año 2021 uno de los mejores juegos aparecidos en Game Boy. Desarrollado por Izma, se trata de una aventura de terror con vista cenital realizada con la popular herramienta GB Studio.





WING WARRIORS

■ Tras ver la luz en MSX, Master System y Game Gear, este shoot'em-up de vertical desarrollado por Kitmaker Entertainment llegó a la portátil de Nintendo gracias al enorme talento de su autor, el mallorquín Fran Matsusaka. Acción frenética y tres protagonistas.


» [Game Boy] *The Shapeshifter*, además de destacar argumental y musicalmente, hace gala de un apartado gráfico repleto de una gran belleza.


» Óscar Latorre es el otro músico con el que cuenta Greenboy Games desde que empezara su colaboración en el excelente *Where is my Body?* junto a su compañero Cesc Mozota.

dentro de la escena homebrew de GB. "Este juego ha sido financiado con una campaña de Kickstarter que afortunadamente ha alcanzado el 1000% del objetivo deseado, ¡superando todas las expectativas! Es el juego de Greenboy Games más completo hasta la fecha", comenta orgulloso Puch.

The Shapeshifter es el juego más trabajado de Greenboy Games, tanto por su precioso apartado gráfico, como por su genial banda sonora, pero también por tener la jugabilidad más depurada y la adicción más alta de todos sus proyectos. "En este último trabajo he hecho uso de la mayoría de mejoras que soy capaz de aplicar en un juego de Game Boy, mezclando estilos tan diversos como el de los RPG, las aventuras Point 'n Click y las plataformas", explica su autor.

Como en otros de los juegos creados por Dana Puch, la inspiración llegó nuevamente gracias a su hijo. "La inspiración vino de mi hijo, después de que viera una película de superhéroes, le pregunté por su súperpoder favorito. Me dijo que le gustaría convertirse en el animal al que tocara, así que esa fue la chispa que dio vida a *The Shapeshifter*: un humano que se encuentra a un elfo, el cual le da el poder de transformarse en el animal al que toque y obtener sus habilidades".

Dana Puch insiste en que su único interés es la portátil de Nintendo. "Realmente solo me interesa crear juegos para GB. Una de las partes que más me motiva a la hora de crear videojuegos son las restricciones de esta consola. Crear un juego para Game Boy es comparable con un movimiento literario de los años 60 llamado Oulipo, que se trataba de la creación por restricción. En este caso, el creador debía ser creativo con una serie de restricciones dadas de antemano", comenta el desarrollador, añadiendo que "en el caso de GB pasa lo mismo: las restricciones en cuanto a tamaño de juego, colores a utilizar, sprites por pantalla, canales de música, etc, están limitadas, así que es todo un reto hacer un juego innovador teniendo en cuenta todas estas restricciones".

A pesar de tenerlo tan claro, está en proceso de creación la versión para NES de *The Shapeshifter*, gracias a haber alcanzado uno de los objetivos más altos en la mencionada campaña de crowdfunding.

No sabemos si Greenboy Games seguirá mejorando con los nuevos proyectos que tengan en mente, pero lo que está claro es que Dana Puch y sus compañeros Cesc Mozota y Óscar Latorre aún tienen cuerda para rato.

De lo que sí que estamos seguros al cien por cien es de la enorme explosión que se ha producido en la escena homebrew de GB durante los últimos cinco años, donde muchos de los mejores grupos y desarrolladores pertenecen a nuestro país, demostrando una vez más que el homebrew de casi todas las consolas y ordenadores se vive como en ningún lado en España. Algo de lo que, sin ningún tipo de duda, debemos sentirnos muy orgullosos. *


» Las geniales bandas sonoras de los dos últimos videojuegos de Greenboy Games están compuestas por dos grandes músicos mediante entornos como el que podemos ver en la foto.

GUNS & RIDERS

En 2016 llegaba desde Mallorca este simpático juego desarrollado por Txema Climent con la herramienta *GBDK*. Se trataba de un arcade de scroll horizontal automático ambientado en el salvaje Oeste en el que debíamos eliminar a todos los pistoleros rivales.



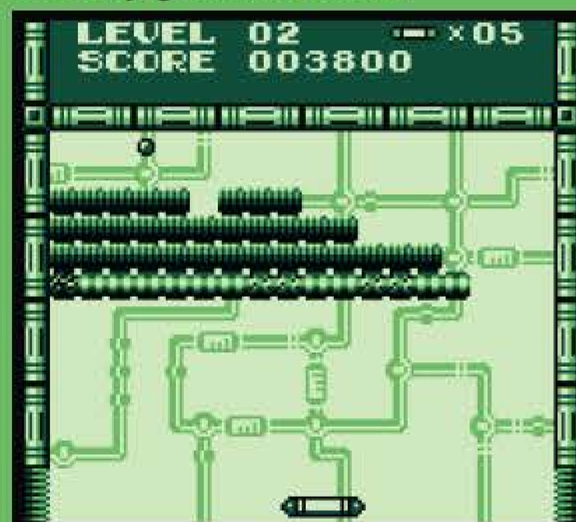


POWA!

El desarrollador vasco Aiguanachein es el autor de este maravilloso juego publicado en 2020, muy inspirado en clásicos como el *Kirby's Dream Land* de GB. Se trata de un delicioso plataformas creado con el motor *ZGB*.

RETROID

El alemán Jonas Fischbach se estrenó en GB en 2016 homenajeando a uno de los grandes juegos de la historia: *Breakout*. En Retroid seguiremos machacando ladrillos, consiguiendo power-ups y disfrutando de una jugabilidad eterna.





YOSEI WARS

Desde Madrid nos llegaba este mismo año 2021 este divertido arcade creado por Félix Martínez "Nekete". Como se puede apreciar en la imagen, está inspirado en clásicos como *Snow Bros* y fue creado con el motor *ZGB*. Una apuesta segura de gran jugabilidad.

TODOS LOS JUEGOS

EN TAN SOLO UNOS POCOS AÑOS, GREENBOY GAMES HA LOGRADO PUBLICAR SEIS JUEGOS COMPLETOS DE DIVERSOS GÉNEROS, MEJORANDO CON CADA UNO DE ELLOS

LEO LEGEND

■ 2018 ■ ARCADE

El primer trabajo de Greenboy Games fue una prueba para que su autor se fuera habituando al desarrollo en Game Boy y a la utilización de las herramientas de desarrollo que hay disponibles para la exitosa consola de Nintendo. *Leo Legend* toma como referencia el mundo del fútbol, aunque podría decirse que se trata de un arcade basado en la pena máxima que se da en un partido del deporte rey. Efectivamente, se trata de una competición de penaltis en la que ganará el que logre convertir más.

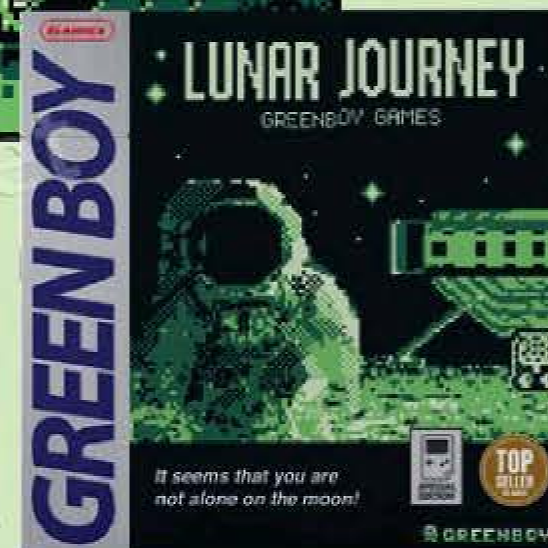




En *Leo Legend* tan solo veremos este escenario durante la partida, ya sea controlando al jugador que va a chutar el penalti o al portero que tiene que hacer la parada. Sin embargo, los resultados son bastante aleatorios.



En *Lunar Journey* controlamos a un astronauta que deberá investigar los escenarios mientras recoge varios objetos que le ayuden a superar las distintas situaciones hasta recuperar seis minerales.



LUNAR JOURNEY

■ 2019 ■ AVENTURA

El tercer videojuego del grupo supuso un gran salto cualitativo en todos los aspectos, dejando de lado los arcades de corte más simple para meterse de lleno en el mundo de las aventuras. Al igual que en otros juegos de Greenboy Games, el humor está siempre presente. Como su propio nombre indica, la aventura se desarrolla en la Luna, donde tendremos que encontrar y recoger seis minerales distintos controlando a un astronauta cuyo objetivo es regresar a la Tierra. Fue el juego que les empezó a dar la fama.



SUBMARINE 9

■ 2019 ■ ARCADE

Tras practicar la creación de videojuegos para Game Boy con su ópera prima, *Leo Legend,* Dana Puch se embarcó en un segundo trabajo que ampliara un poco más sus conocimientos y le permitiera crear proyectos más complejos en el futuro. Así nació *Submarine 9,* un sencillo arcade en el que tomábamos el control del armamento de un submarino en el papel del capitán del mismo. A medida que se van acercando los barcos por cinco posiciones distintas, tendremos que elegir el botón correspondiente para pulsarlo y lanzar un misil que hundirá al barco rival. A pesar de su sencillez, se irá volviendo cada vez más adictivo a medida que vayamos derribando a los enemigos. Como el propio autor comenta, se trata de un juego inspirado en las Game & Watch que Nintendo sacó al mercado durante los años ochenta.



Submarine 9 no pretende ser un simulador de submarino, sino un arcade simple y directo en el que la acción es lo único importante. Greenboy Games mejoró respecto a su primer trabajo.

forowarez.net byneon Neon147



MICRO DOCTOR

■ 2020 ■ AVENTURA

Creado como una forma para que el hijo pequeño de Dana Puch aprendiera las diferentes partes del cuerpo humano de manera divertida, esta simpática aventura nos pone en la piel de un minúsculo doctor que debe entrar en el cuerpo de un paciente afectado por diferentes virus, bacterias y gérmenes a lo largo de diversas partes de su cuerpo. Nuestra partida comienza en la boca y deberemos completar un total de veinte misiones para salvarle la vida al enfermo. Para poder eliminar las diferentes infecciones tendremos que buscar y recoger la cantidad de medicinas que nos solicitan al inicio de cada misión para después dirigirnos al lugar que está siendo atacado y usarlas contra los distintos cuerpos invasivos. Se trata de un juego muy adictivo que nos tendrá enganchados mientras recorremos los rincones del cuerpo humano.


Cada uno de los órganos del cuerpo humano son perfectamente reconocibles y, en muchos de ellos, tendremos que actuar para eliminar las distintas infecciones.


La cantidad de localizaciones y escenarios que veremos en *The Shapeshifter* es enorme, todos ellos con una calidad gráfica muy cuidada que hará que avanzar en el juego sea una delicia para la vista.

THE SHAPESHIFTER

■ 2021 ■ AVENTURA

El último trabajo hasta el momento de Greenboy Games es, sin duda, el mejor de todos ellos. Se trata de una aventura gráfica con unos apartados gráficos y sonoros excelentes. El argumento nos pone en la piel de Elliot, un niño que, tras ayudar a un elfo, será recompensado con el poder de convertirse en cualquier animal que toque, consiguiendo las habilidades diferentes de cada uno de ellos para avanzar en la aventura, que consta de diferentes mundos que podremos visualizar desde el mapa. Durante la partida hablaremos con muchos personajes, realizaremos puzles y tendremos que localizar e interactuar con una gran cantidad de objetos.





WHERE IS MY BODY?

■ 2020 ■ AVENTURA

Escogiendo un tema más serio y tenebroso que en sus anteriores trabajos, el quinto juego de Greenboy Games es una aventura de terror que tomaba diversos elementos de las clásicas aventuras gráficas de Lucasfilm Games o Sierra, donde hay que recoger diversos objetos que tendremos que usar en otros lugares e interactuar con unos cuantos personajes para que nos den pistas y conocer la historia un poco más a fondo. En *Where is my Body?* controlamos a una mano que ha sido revivida gracias a los experimentos del doctor Pentagon y que, en un descuido de éste, escapa del laboratorio para encontrar el resto de su cuerpo.




La mano que controlamos tendrá que pasar por muchas situaciones para poder localizar el resto de su cuerpo, pero antes tendremos que lograr escapar del edificio en el que nos encontramos.

» Nacho es un gran aficionado a la literatura de fantasía y ciencia-ficción. Y uno de sus libros de cabecera es *La Historia Interminable*, de Michael Ende.

SNATCHO

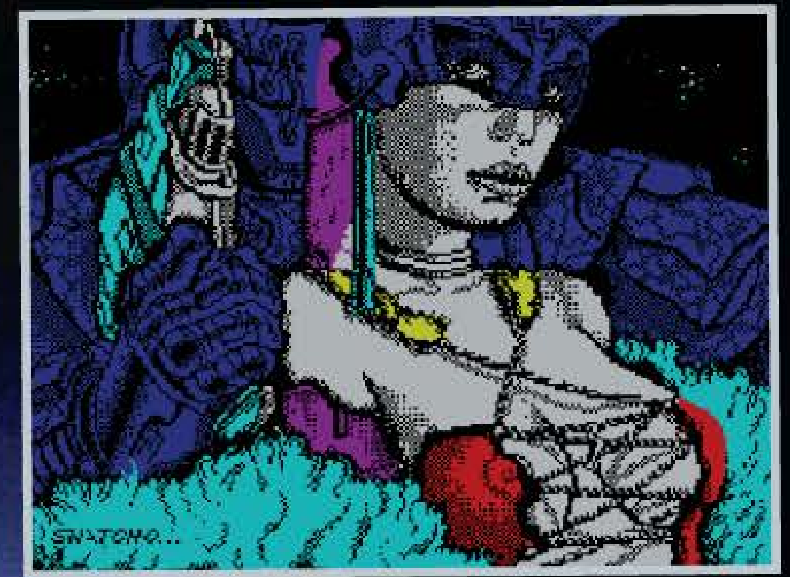
EL VIDEOJUEGO EN EL ADN

DINAMIC CRECIÓ EN TORNO A LA FASCINACIÓN POR LAS EMPRESAS BRITÁNICAS, POR AQUELLOS ANUNCIOS DE IMAGINE CON SUS PROGRAMADORES ESTRELLA. SE ERIGIERON EN LA MARCA DE REFERENCIA DEL SOFT ESPAÑOL DE LOS 80. PERO DETRÁS NO SOLO EXISTÍA MARKETING O GRANDES IDEAS: HABÍA MUCHO ESFUERZO. SNATCHO ES UN EXPONENTE DEL TRABAJO DISCRETO LLENO DE PASIÓN POR EL VIDEOJUEGO

POR JESÚS MARTÍNEZ DEL VAS

Si la Mansión Dinamic, la casa familiar en las afueras de Madrid, era el escenario perfecto de todas las iniciativas artísticas de los hermanos Ruiz, eran sus padres los que dejaban que estas inquietudes fluyeran y se desarrollaran en libertad. Su madre se aficionó a la cerámica, y acabó montando un enorme horno con el que fabricar sus piezas y presentarlas a ferias y concursos. Su padre llevó su pasión por el teatro al punto de convertir su grupo del colegio en un colectivo semiprofesional, en los que sus hijos llegaron a colaborar como técnicos de luz y sonido. Aquello que los Ruiz veían día a día tenía que tener forzosamente su reflejo en los quehaceres diarios. Pablo era el emprendedor. Víctor mostraba inquietudes técnicas de todo tipo: replicar máquinas sencillas, fabricar aviones a los que incorporaba motores y hacía volar,... Nacho ahorró para comprar una cámara Super 8 con la que rodar películas con muñecos de plastilina que se movían fotograma a fotograma. Pero si la vertiente artística provenía de sus padres, la técnica venía de sus tíos. Uno de ellos llegó a autofabricarse una nave de producción de jabón industrial, y otro de ellos trabajaba en EE.UU., en IBM nada menos. Pero fue otro tío, que trabajaba en Venezuela, el que en un viaje a Madrid trajo consigo una máquina que cambiaría el futuro de Víctor, Pablo y el más pequeño, Nacho. En la caja de aquel aparato destacaban unas misteriosas siglas: "ZX81". Era un microordenador personal, de apenas 1 Kb de memoria, que venía con teclado integrado y que se conectaba a un televisor convencional. No permitía siquiera el uso del color. Todas aquellas inquietudes, aquellos inventos, se vieron abducidos por el tifón de la informática. Por el misterio del lenguaje de la programación, que permitía programar en aquel libro en blanco de chips y cables casi cualquier cosa (que no superara un K, aunque no tardaron en ampliar la memoria a 16). Las revistas inglesas empezaron a llegar a la Mansión, los listados de programación se convertían en su materia de estudio. Víctor había ►





» [ZX Spectrum] Snatcho se ocupó de trasladar a píxeles la ilustración de Luis Royo.



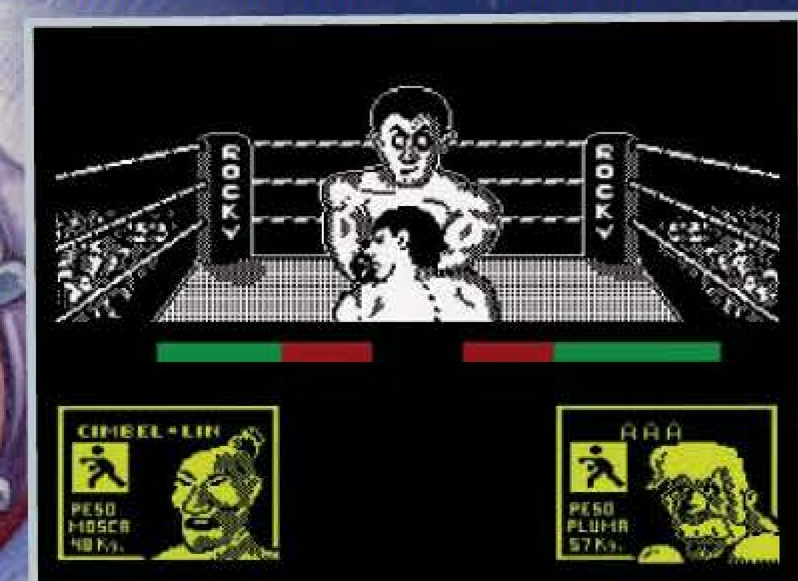
» [ZX Spectrum] No era frecuente ver semejantes jefes finales en la máquina de Sinclair.



» [ZX Spectrum] No, no se trataba de una clase de Geografía, sino de dominar militarmente Europa a base de bombazos.



» [ZX Spectrum] Cuando no existían juegos españoles deportivos, Snatcho se sacó de la manga el *Video Olimpic*.



» [ZX Spectrum] *Rocky*, la versión casera del *Punch-Out!!* en la que Nacho retocó los gráficos.

SNATCHO



»[Amiga] *Narcopolice* era un juego espectacular, cuyos gráficos resaltaban con brillo propio.

» [ZX Spectrum] *Game Over* era difícil, pero si conseguías entrar en el Palacio de Gremla, se convertía en un infierno.

▶ manufacturado un arcade de carreras que convirtió en el *GT Cars*, el primer juego que programó. Pero existía otro objeto de deseo: Nacho manoseaba noche y día un tríptico de Investrónica que anunciaba el sucesor de aquel ZX81, y que prometía no solo 48K de memoria, sino que posibilitaría el uso del color. La llegada del ZX Spectrum a sus manos fue lo que cambió todo definitivamente.

Nacho empezó a programar inventándose unas siglas propias a modo de firma, una especie de proto-Dinamic. "Hice varios juegos sencillísimos con el nombre NCM. Mi recuerdo es que era Nacho Código Máquina, y lo de Código Máquina era porque no queríamos que se supiera que era BASIC Compilado. Hice un *Centipede*, un *Tron* y uno de tanques". Nacho, que ya por aquel entonces tomó su célebre apodo Snatcho de una película, *Invasion of the Body Snatchers*, veía los maravillosos juegos que se estaban programando en ese momento en Inglaterra a través de revistas como *Computer & Videogames*, y su ánimo palidecía al compararlos con lo que podía hacer con sus conocimientos de BASIC. Sin embargo, como Pablo Ruiz reconoce, "en Dinamic todo pasaba por Nacho, era el auténtico creador". Tenía apenas 16 años. Fue un juego conversacional, *The Hobbit*, el que levantó la espita, con su complejidad argumental y su definición de personajes, el que le impulsó a programar un título que realmente pudiera venderse. Así que inventó una historia en torno a la búsqueda de la Fuente de la Juventud y desarrolló un sencillo parser con el que apenas podías moverte en la dirección de los puntos cardinales, buscar objetos (espada, comida o llave) y luchar contra alguno de los enemigos del juego, todo ello contra reloj porque tenías un tiempo limitado antes de fallecer envejecido. "Como por entonces no tenía mucha pericia técnica, debí pensar que una aventura gráfica sí estaba a mi alcance. Teníamos las ganas y la herramienta de diseño *Artist* que había programado Víctor. Permitía dibujar formas a base de líneas que luego se rellenaban de un color. Además, como no existían aventuras en español, la gente no podría meterse mucho con nosotros por ser un juego tan malo [risas]". *Yenght* fue el primer juego lanzado por Dinamic en 1984, anunciado en la *revista ZX* Nº 6, y vendido de forma casera por correo. Era un juego técnicamente muy precario, pero encantador: la primera aventura conversacional en castellano. Nadie había tenido en España la iniciativa de comercializar un juego de estas características. En el Nº 2 de *MicroHobby* apareció una reseña del juego. La compañía había nacido y estaba en marcha.



» [Amiga] Snatcho hizo un esfuerzo colosal para dibujar cada gráfico de *After The War* en sus versiones de 16 bits.

Mientras Víctor Ruiz preparaba *Saimazoom* y *Babaliba*, Nacho prosiguió con su siguiente proyecto, *Mapsnatch*, una versión computerizada de un juego de tablero que era el centro de reuniones de adolescentes en la Mansión Dinamic: el *Risk*. Llegaron a juntar varios tableros para organizar partidas con sus vecinos Santiago Morga, los hermanos Ramos o Luis Rodríguez (posteriormente integrados en la compañía). Aparecido en 1984, *Mapsnatch* era un *Risk* con animaciones, donde el ordenador hacía por ti aquello que resultaba mecánico: tirar los dados, mover los ejércitos,... o detonar una bomba nuclear. "Elegí el tema porque todavía no era capaz de generar juegos de acción (o con sprites) que fueran lo suficientemente rápidos (los juegos de NCM no hubieran podido ser comerciales por esa razón). Un juego de tablero no necesitaba muchos fps. No recuerdo ninguna dificultad especial en desarrollarlo.



» [PC] *Arctic Moves* cerró la famosa trilogía de juegos de Víctor Ruiz ya bien entrados en los 90.



» [Amiga] En *Satán*, Nacho hizo funciones de grafista y productor.





» [ZX Spectrum] Los gráficos de *Dustin* reflejaban de manera muy divertida los estereotipos carcelarios.

¡Menos que *Yenght*, seguro! Me centré mucho en los gráficos (seguro que más que en la jugabilidad) porque los del *Yenght*, hechos con líneas y Fill, no me convencieron ni por calidad ni por gusto al hacerlos. Los del *Mapsnatch* sí los disfruté e imagino que hizo que me decantara mucho por la parte gráfica de los juegos". El salto de calidad vino con otra adaptación, pero en este caso directamente de las coin-op.

Teniendo en cuenta que no existía en España ni una decena de títulos en el mercado de producción nacional, que alguien fuera tan osado para lanzarse a programar su propio *Decathlon* fue algo cuanto menos llamativo. Nacho se armó con su propia idea de lo que debería ser un *Track & Field* para ordenador. La recreativa de Konami, un "rompe-joysticks" de temática deportiva, triunfaba en los recreativos y asentaba un nuevo género en el terreno de los videojuegos: el de pruebas olímpicas. Más rápido, más alto, más fuerte. Fue la primera vez que Nacho se atrevía a manejar sprites. *Vídeo Olimpic* se convirtió en realidad poco después de su anterior juego, también en aquel prolífico 1984. "Me pasé bastante tiempo buscando rutinas en código máquina que ayudaran a conseguir que el juego tuviera los suficientes fps. Aún así no conseguí todas las que me hubiera gustado y por eso algunas cosas como que el público solo tenga scroll de los atributos de color me desilusionaron bastante". Fueron seis disciplinas las adaptadas, desde los 100 metros lisos hasta la natación, pero fue el lanzamiento de martillo con el que más satisfecho quedó "por tener ▶

LA PORTADA DE GAME OVER







La elección de la portada de *Game Over* fue un factor que contribuyó sin duda a la popularidad del juego. En mayo de 1984, la revista *Heavy Metal* utilizó como portada una sensacional ilustración de Luis Royo, cotizado artista español asiduo de las publicaciones fantásticas más famosas de la época. La imagen, denominada *Cover Ere Comprimee*, mostraba una sugerente mujer, escoltada por un soldado-robot amenazador con la pistola humeante. Los derechos de Luis Royo eran gestionados desde Norma Editorial.

Dado que los Ruiz eran muy aficionados a las grandes cabeceras de cómic de los 80 como *CIMOC* o *Zona 84*, no era extraño que soñaran con un trabajo de Luis Royo para uno de sus juegos. Para *Game Over*, el sueño de contar con un trabajo del artista se hizo posible licenciando aquella ilustración de 1984, que Nacho vio publicada en España como portada en *CIMOC*: la sugerente mujer se convirtió en Gremla y el soldado en ¿el protagonista? ¿un secuaz?

Aquella imagen causó un gran revuelo en Reino Unido por la forma en la que quedaban más que sugeridos los pezones de Gremla. Aunque inicialmente Ocean (bajo el sello Imagine) publicó en la *Your Sinclair* de julio de 1987 su publicidad sin ningún tipo de modificación, acabó por ceder a las protestas de lectores y asociaciones para situar un logo de Dinamic estratégicamente sobre el escote. Al mes siguiente, Oliver Frey (según él mismo le confirmó a Jesús Relinque 'Pedja', coautor del fantástico libro *Génesis*) se encargó de alterar el trabajo de Royo y "metalizar" el sujetador de forma que ocultara las zonas conflictivas por completo.

Lo gracioso es que, poco después, la propia *Your Sinclair* regaló un póster gigante con la imagen primigenia en todo su esplendor. El juego original, tal y como salió en Reino Unido, ocultaba el pecho con un pantallazo. En la *Crash* Nº 51 los lectores dieron a *Game Over* el premio del juego más "sobrehypeado" del año 1987, reconociendo sus virtudes gráficas pero decepcionados por su jugabilidad y su dificultad.

Para este número de *Retro Gamer España* se ha podido rescatar la ilustración original de *Game Over* a través de una diapositiva con 37 años de antigüedad, facilitada por Pablo Ruiz, tras digitalizar y restaurar la imagen. Luis Royo nos ha concedido amablemente su autorización para utilizar dicha ilustración para nuestra portada.

SNATCHO





» [PC] Pasearse por un Museo Virtual conociendo la obra de Velázquez fue un placer gracias al montaje interactivo de Nacho.

forowarez.net Neon147

▶ dos vistas distintas". *Video Olimpic* tuvo un inesperado éxito, pero no tanto en España como en Reino Unido. Pablo llegó a un acuerdo con Mastertronic y el juego se lanzó como producto budget a finales de 1986, dos años después de su lanzamiento español, a un precio de 1,99 libras. Y pese a que tecnológicamente estaba desactualizado para su época, los usuarios valoraron mucho su diseño y la diversión que ofrecía a semejante precio. El resultado fue inapelable: 250.000 unidades vendidas. Y alguna polémica, porque un lector de *Crash* se quejó de una pequeña broma de Nacho: la publicidad de las vallas mostraba el logotipo de Coca-Cola pero en su lugar el rótulo rezaba Cocaine. "A esa edad no teníamos filtro", reconoce entre risas. "Me gustaba *Cocaine* de Eric Clapton aunque no sabía, y sigo sin saber, de qué va la canción". El síndrome de lo políticamente correcto ya atacaba a la sociedad inglesa por aquel entonces.

LA PROFESIONALIZACIÓN

Los juegos empezaron a convertirse lentamente en una producción, más que en una obra de autor. Dinamic utilizó su sello para editar juegos de terceros, como *Rocky, Sgrizam, West Bank, Cobra's Arc, Nonamed* o *Phantomas 1* y *2*. Eran programas que llegaban con carencias visuales y Nacho se encargaba, junto con otros compañeros, de darles la calidad comercial necesaria. En algunos, como *Sgrizam*, se trataba de una tarea integral. En otros como *Rocky*, añadía detalles gráficos, como los músculos del abdomen o los rostros, para proporcionar un toque de calidad. "Hacíamos todos de todo. Si había que terminar unos gráficos, nos metíamos Luigi, Cubedo, el que pudiera. En el *Phantomas 1* no se tocaron casi gráficos, y en el *2*, casi todos". El punto de inflexión vino con la profesionalización y el traslado de las oficinas a la Torre de Madrid en el verano de 1986. Tanto Víctor como Nacho, ante el ajetreo del día a día, decidieron trabajar por las noches, uno en el *Army Moves* y Snatcho en lo que supondría un verdadero bombazo: *Game Over*.

Tras el nombre de *Game Over* se desarrollaba un arcade clásico de corte espacial con un marine como protagonista, que iba a combatir a lo más granado de una civilización alienígena. Nacho volcó una gran carga gráfica en sus dos partes (una carga por cada cara de la cinta), ambientando tanto espacios abiertos como una base espacial en la parte final. Los primeros mockups publicados en *MicroHobby* intentaban replicar las sensaciones que en Nacho provocaron obras maestras como *Ghosts'n Goblins*. "Intentaba imitar la jugabilidad de Capcom, todo el juego es una absoluta influencia de los más grandes. Además, creo que ya teníamos el kernel *R1* que por fin me permitía hacer un arcade porque, aparte de ser un *framework*, era un compilador muy eficiente y con unas rutinas especializadas muy potentes. Los sprites con máscara eran muy rápidos. Un gran trabajo técnico de Florentino Pertejo, y de concepto por parte de Víctor y Pablo". Y de paso, pudo volcar otra de sus pasiones. "Aunque me gustaba mucho la ambientación y las armas de *Ghosts'n Goblins*, aparte de la fantasía en general, soy aún más apasionado de la ciencia ficción futurista, Asimov sobre todo".

Por tener, el juego nos enfrentaba incluso a enemigos finales, resultando especialmente memorable el que aparecía haciendo tronar el suelo con sus saltos en la primera carga del juego. "Estoy casi seguro que para hacer el temblor de tierra le pedí a Florentino alguna rutina especial. El boss es 'Azpiriano' totalmente. Era una época en la que empezábamos a basar una buena parte de los gráficos en



» [PC] El primer *PC Basket* estableció las bases de la gran franquicia de Dinamic Multimedia.



» [PC] La interfaz de *PC Basket 2.0* tenía el aspecto visual marca de la casa que tantas alegrías nos dio en la saga *PC Fútbol*.





» [PC] Los logotipos tan característicos, la elección de fuentes, los menús… Todo pasaba por las manos de Nacho, que mostraba su habilidad para el diseño.



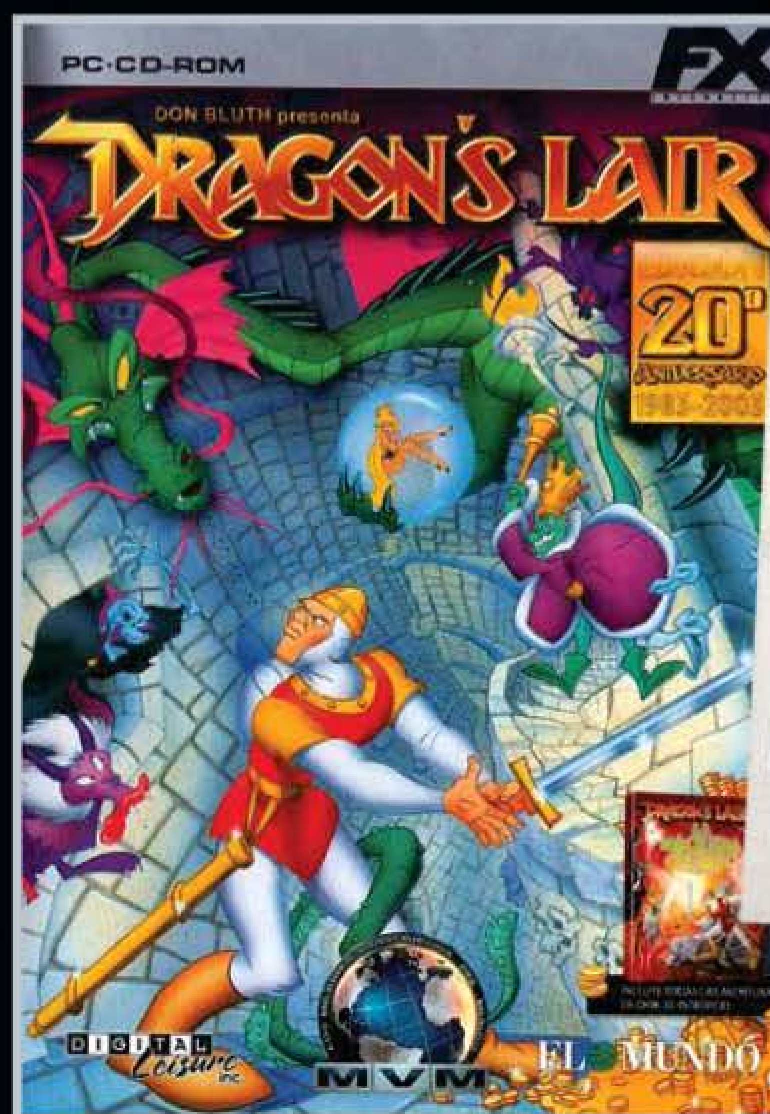
dibujos de Azpiri, Ángel Luis González, Ricardo Machuca...". Efectivamente, se diseñaban personajes y escenarios, y tanto Nacho como otros grafistas se encargaban de "calcarlos" para reconvertirlos en píxeles. La cantidad de trabajo era tan abrumadora que era imposible que una persona abarcara todas las disciplinas. "Al menos un tercio de los gráficos de *Game Over* se hicieron sobre dibujos (copiándolos a ojo o con un acetato sobre la pantalla). Juegos posteriores como *Satán* o *After the War* tenían ya el 90% de los gráficos hechos sobre dibujos escaneados". El programa salió en junio de 1987, casi a la vez que el *Fernando Martín Basket Master*, y ambos proporcionaron una inyección de ventas considerable a la compañía. Se benefició sin duda del hype generado, ya que se trataba de un juego anunciado hacía casi un año, que incluso se prometió regalar a los suscriptores de *MicroHobby*. Les llegó con un importante retraso, pero la expectativa jugó a su favor. En todo caso, si algo sacó en claro Nacho de aquel proyecto fue su apasionamiento por lo visual, por el diseño gráfico, por encima de la programación. "No podría haber hecho la programación de los siguientes juegos", reconoce Nacho, "porque ya eran desarrollos muy largos. El *R1* ayudaba porque el código no tenía que ser lineal, pero resultaba un código complicado de manejar. En el nuevo reto de juegos tan largos me apeteció aceptar el de la parte gráfica. El mercado había evolucionado y había programadores semiprofesionales que eran mejores que tú. Sabían lo que hacían. No solo acepté el reto de la parte gráfica sino que le pegué un buen empujón. Juegos como *Satán* y *After The War* tenían una carga gráfica brutal, eran cientos y cientos de gráficos Hice producción y gráficos, creo que en todas las plataformas. Me pasé horas escaneando dibujos y haciendo cada sprite. Postura 1, postura 2, parte superior del cuerpo... Me acuerdo de cada gráfico de *After The War*". El trabajo de Nacho a finales de los 80 siguió, no obstante, atendiendo juegos de terceros, aparte de las producciones internas de Dinamic. "*Narcopolice* tenía un engine increíble pero los gráficos no eran lo suficientemente buenos. Entré en el proyecto y junto con los grafistas de Iron Byte los cambiamos todos".

El breve y fallido escarceo de Dinamic con las recreativas y la empresa Inder en 1991 (*After The War, Hammer Boy* y *Mega Phoenix*) podría haberle proporcionado a Nacho el reto de darle a sus gráficos una nueva dimensión. "Fue un proyecto que no fue bien. Yo lo único que quería era rehacer los gráficos de *After the War* a 256 colores, porque los de 16 ya no los soportaba, pero me dijeron que sería conversión directa. No hice nada de todo aquello. Llegamos al mercado no tarde, lo siguiente". Eran ya malos tiempos para Dinamic, estando muy próxima su disolución. Sin embargo, algo nuevo y potente estaba por llegar.

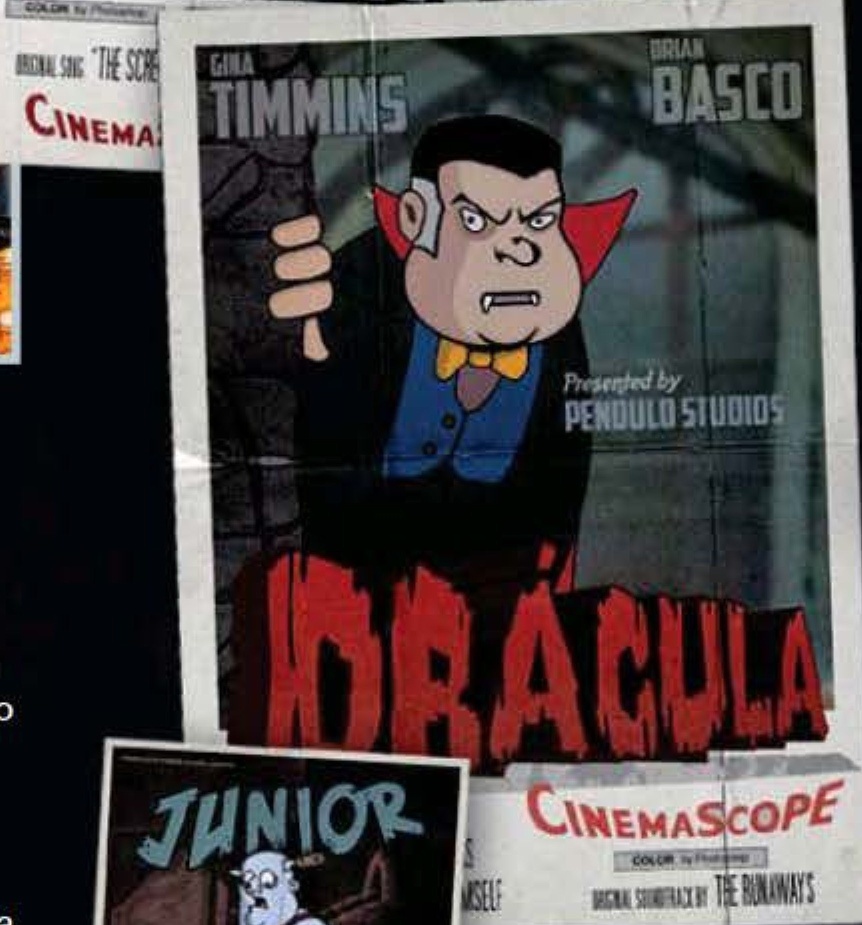
HACIENDO INDUSTRIA

La trayectoria posterior de Nacho, pese a todos estos antecedentes, fue la verdadera introducción a una industria moderna de creación del videojuego, con plataformas llamadas a dominar el panorama doméstico y profesional, y a perdurar en el tiempo, como era el caso de los ordenadores compatibles. Siempre permaneció en los 80 en un plano discreto mientras Pablo se encargaba de la comunicación y el marketing, y Víctor asumía el papel del "programador estrella" ante las revistas y los usuarios. El nombre "Snatcho" quedaba asociado a la parte artística, tras la cual lo que existía era mucho sacrificio ante el teclado y muchas horas de esfuerzo. Para hacernos una idea de la experiencia a sus espaldas, ha colaborado en 300 productos editados, ha desarrollado 100 intros y trailers, 25 spots de televisión y cine, ha actuado como productor en 20 títulos y en 7 juegos comerciales ha sido productor, programador y grafista. "Tengo la historia moderna en más estima, Dinamic Multimedia y FX. Me parece que tiene más mérito que haber sido de los pioneros. No creo que hayamos sido ni grandes creadores ni grandes nada. Pero sí que está ahí, el trabajo. El trabajo sí que veo que es nuestro gran mérito de verdad. Yo no era un gran hacedor de juegos, aunque fuera de los primeros. Mis juegos no eran ninguna maravilla. Mira cuál fue el análisis del *Game Over* fuera de España, fue mucho más justo que el que tuvo en España. Aquí tuvo un hype, pero en Inglaterra tuvo críticas entre medianas y un poco mejores, que creo que es donde está el juego". Los tiempos de Dinamic

Multimedia llegaron a principios de los 90 como un ciclón, con el PC como bandera, y con resoluciones y capacidades gráficas muy distintas. Se juntó un equipo muy bueno y además se les había unido su hermano Gaby, que era periodista deportivo experto en fútbol. Las sagas *PC Basket* y *PC Fútbol*, poco a poco, fueron absorbiendo recursos. Realizó en ellas labores de coproducción, responsabilizándose del diseño, realización de la interfaz gráfica 2D, iconos, logos, y de los gráficos del simulador 2D. "Me siento muy orgulloso de todos aquellos gráficos y menús, los empezamos en 16 colores usando las librerías gráficas GFX, que hizo Carlos Abril para PC 16 colores, y salió un resultado muy bien hecho. Además, pasamos por fin a una resolución decente, a 640x480, y eso te permitía tipografías que no había que diseñar al píxel. En Spectrum, Amstrad o Atari ST, un único píxel era la diferencia entre que la fuente molara o no molara, aquí no. Tenías fuentes True Type y te podías centrar en seleccionar una fuente sin trabajar el píxel a píxel". La llegada de *PC Fútbol 5.0* en 1996 fue el punto en el que el trabajo comenzó a ser desquiciante, por la creciente complejidad del programa y por las nuevas capacidades gráficas de los compatibles. "Fue una cosa tremenda, pero entró Alberto Moreno 'Grihan' y me ayudó, porque fue una locura, cambió todo. Gracias a él lo puede sacar. Me tocó con la objeción de conciencia e iba con la lengua fuera. Tenía que estar fuera 8 horas cada día, eso te corta cualquier proyecto. Más adelante ya solo tenía que ir a la objeción un día a la semana. Todo eso con *PC Fútbol 5.0* encima de la mesa mientras además modelaba en 3D el interior del Museo del Prado para un CD multimedia". Su labor en la célebre saga futbolística iba bastante más allá del mero aspecto visual. "Teníamos largas reuniones de diseño con los periodistas deportivos, con mi hermano Gaby al frente, los programadores, los productores, Pablo, se traían las sugerencias de los usuarios, etc... Pero luego, el trabajo de trasladar todo esto al interface hacía que yo tuviera que conocerlo todo. Pensaba en cómo implementarlo. Conocía la parte de los futboleros, la parte de la programación… Me tenía que poner en la piel del usuario y debía conseguir que todas las pantallas fueran jugables y entendibles". El nivel de trabajo nunca se suavizó. Aunque pudiera pensarse que las sucesivas versiones simplificaban el trabajo en las posteriores, no era así. "La dureza no bajó nunca porque el trabajo crecía. Hacía menos interface, porque estaba allí Grihan, entró Alberto Gordillo con los personajes, Emilio Serrano seguía con el simulador, pero en lo que a mí me afectaba la carga de trabajo seguía igual, porque lo que no hacía en *PC Fútbol* lo hacía en *PC Basket*. Y si no, en *PC Fútbol Selección Española* o en *PC Calcio*. El ritmo no bajaba. Por eso el orgullo del trabajo. Era permanente. No parábamos".









» Snatcho se ocupó de restaurar el clásico de Don Bluth, y de las promos de *Hollywood Monsters*.

Todo se quebró en 1998 con la venta cerrada por José Ignacio Gómez-Centurión de Hobby Press a Axel Springer. Dinamic Multimedia quedó aparte de la operación: su principal activo era *PC Fútbol*, que tenía ventas millonarias, y Centurión la quiso convertir en objeto de negocio con el boom de Internet. Despidió a los hermanos Ruiz de una manera inmisericorde para quedarse con todo el pastel. Fue un momento muy duro, en el que el ritmo frenético de trabajo se detuvo en seco. "Parón, desde luego, parón total. Impactante y horrible, tuvimos que estar un mes, tras el preaviso, metidos en la oficina sin nada que hacer. Fue un shock, porque el cuerpo no funciona así, pasando del todo a la nada. Afortunadamente, entre toda esa carga de trabajo, yo estaba produciendo en ratos libres el *Marbella Vice*, de Picmatic, y estaba diseñando los minijuegos: una galería de tiro, un juego en isométrica de investigación… Me dediqué a cosas de esas. El cuerpo necesitaba despresurización, así que trabajé en aquello".

DRAGONES Y DINOSAURIOS

En 1999 los Ruiz fundan FX Interactive, una editora que se especializó en publicar y producir juegos de terceras compañías, e incluso se atrevieron con alguna producción propia como *Navy Moves*. Su principal oferta se basaba en precios muy competitivos, y ediciones con localizaciones muy cuidadas y rediseños gráficos que pulían productos que cojeaban en jugabilidad o aspectos visuales. *The Fallen*, *The Longest Journey* y juegos de estrategia como *Tzar*, *Imperivm* o *Patrician* fueron pilares sobre los que labraron una buena imagen de marca. Nacho se ocupó de todo lo relacionado con el apartado visual. "Mi puesto era Director Audiovisual, era lo que venía en mi tarjeta, pero durante unos cuantos años solo me dirigía a mí mismo. Incluía todo, cualquier cosa audiovisual pasaba por mí, salvo que viniera ya bien de origen. Un vídeo, el menú del juego, los anuncios… todo pasaba por mí. Fue muy duro. Se me pone la piel de gallina, era salvaje. Más incluso que en otras épocas, porque veníamos de 'menos cero'. En FX tuvimos un equipo creciente, y en la parte audiovisual se intentó meter a gente, pero algunos eran buenos y nos los robaban otras empresas, y otros no cumplían las expectativas. La mayor parte de años estuve yo solo con todos los aspectos audiovisuales tanto de los juegos como de la empresa incluida la web". Su actividad era lo más variada que uno pueda imaginar. Menús, logotipos, tráilers, anuncios… "En la



» Los packs de FX resultaban muy atractivos para el consumidor gracias a la concepción de las cajas.


» [PC] La portada 3D de *Patrician IV* o la presentación de *Imperivm* lucían así de bien tras el trabajo de Nacho.



» [PC] La labor de producción de gráficos para *Mars Invader* resultaba espectacular.



saga *Imperivm* hice cosillas en los menús, pero sobre todo hice los vídeos históricos, que fue un trabajo tremendo". Quizá la labor que más satisfacción le proporcionó en FX fue la remasterización de otro clásico de los 80, *Dragon's Lair*. "Remastericé entero el vídeo añadiéndole además los textos en castellano y cortinillas 3D. Alejandro Gil (el músico) remasterizó los efectos y la música, y fue una manera de formar parte de la historia, porque era un clásico. La gran pena fue que el vídeo tuvo que salir en 320x240, cuando todo el trabajo estaba en 720x576 (PAL). Pero por problema de espacio y rendimiento tuvo que salir así, y desmerecía el trabajo hecho. Fue una responsabilidad con el trabajo de Don Bluth". Pablo era fan absoluto de las recreativas, y por eso lo movió. Vio una edición (una empresa que lo sacó a nivel mundial) que no estaba muy bien hecha y lo sacamos mejorándolo. El acuerdo fue con esta tercera empresa que tenía los derechos de Don Bluth, aunque Don tenía la última palabra. Lo programó Antonio Lucena. El material de partida era un Betacam, originalmente era un LaserDisc. Betacam era un sistema estupendo, pero se pasó de celuloide a LD, de LD a Betacam… La mayor parte del problema venía de los dust & scratches del celuloide, y además tenía muchos desvanecimientos de color. Hubiera sido sencillísimo sacar una versión más adelante en alta calidad, pero no nos renovaron la licencia. Terminábamos una cosa y nos lanzábamos a la siguiente". Una experiencia singular fue la de realizar spots de TV, entre los cuales guarda un especial recuerdo de dos de ellos, el del *Panzers II* y *Sacred*. "*Panzers II* me encantó porque tenía un editor acojonante, e hice todo el vídeo capturando mis propias escenas, colocando los tanques donde quería, o un avión, le daba al play y a capturar. Podía realizar de verdad, mientras que en otros juegos tenías que hacer capturas. Tuvimos la colección de *El Mundo*, que fue una currada tremenda. Hacía un tráiler para cada juego, el flash para que lo publicaran en el periódico, la web, la publi, el anuncio de TV…".

Aunque FX Interactive no ha desaparecido, su situación económica pasó por graves dificultades del 2014 al 2017, con varios procesos judiciales en marcha y declaraciones de insolvencia provisional, todo ello agravado con la salida de la mayoría de sus socios fundadores. Nacho optó por seguir con sus proyectos propios. "Siempre he preferido ser cabeza de ratón, y mis hermanos más leones, no sé qué parte. Pero yo, pequeñito, y disfrutando. En estos 35 años solo lo he conseguido parcialmente, porque a veces creces más de lo que querrías, y es mucha presión. Hubiera preferido ser siempre pequeñito y disfrutarlo a tope. El crecimiento es evitable totalmente. Es un objetivo. El mío no es crecer. Mi ambición es personal, currar para vivir, no vivir para currar. Hay gente que tiene empresas pequeñitas y que guarda recursos para no irse a pique. Hemos quebrado tres veces y ha sido durísimo salir adelante, siempre empezando de 0". Su último proyecto, *Dinosaur Island VR*, ha tenido salida nada menos que a través de la PlayStation Store, pero también está disponible para Android, iOS e incluso las Gear VR de Oculus. Se trata de un shooter sobre raíles, con ambientación muy jurásica. "Lo he hecho yo solo, aunque tiro de librerías, claro. No soporto empezar las cosas de cero; en la época de los 8 bits se podía, pero ahora es de tontos no utilizar las librerías. Claro, ninguna es buena, ninguna es tal cual para tu juego, hay que adaptarlas. No hay una sola animación, ni una textura, ni un sonido, que no haya cambiado absolutamente. Así, sí se puede hacer un producto uno solo. El mercado es muy volátil, ahora se ponen de moda los juegos enanos, hiper-casual, que juegas, te entretienes, algunos se tragan publicidad, y ya. Esas cosas sí las puede hacer una sola persona. Pero no se sabe el dinero que da eso, el dinero se lo llevan los 'listos', las plataformas, que son cada vez más gordas. En la época del *PC Fútbol* todo era más transparente, con un mercado para PC hiperlibre, pero ahora, con la economía súper *financiarizada*, hay oligopolios en todas las plataformas y te llegan solo las migajas".

Mientras tanto, Nacho continúa con su actividad, la del trabajo discreto y continuo, ese tipo de dedicación que para él supone su más valioso bagaje profesional. No el de los laureles ni la notoriedad por haber producido un título en concreto. Es la satisfacción de toda una vida de esfuerzo, dedicada a la industria del videojuego. "Ya lo llevo en la sangre aunque no quisiera. Ya no me podría dedicar a otra cosa, solo puedes ir hacia delante. Siempre viviré de esto".

LA HISTORIA DE R-TYPE

CUANDO R-TYPE LLEGÓ A LOS ARCADES EN 1987 LOS SHOOT'EM UPS HORIZONTALES CAMBIARON PARA SIEMPRE, Y LA SERIE SIGUE REPRESENTANDO LO MEJOR QUE PUEDE OFRECER EL GÉNERO. HABLAMOS CON KAZUMA KUJO PARA AVERIGUAR CÓMO HA EVOLUCIONADO LA SERIE, Y CUÁL ES SU FUTURO.

TEXTO DE NICK THORPE

Muchos juegos tienen momentos inolvidables, pero poco tienen momentos que trascienden el propio juego y se convierten en un icono del género. *R-Type* es uno de esos juegos, uno que se sitúa, junto a *Scramble* o *Gradius,* como uno de los hitos en la evolución del shoot'em up horizontal, y un juego que ha sido saqueado repetidamente por sus imitadores. Sus secuelas, a su vez, se han apoyado a menudo en las partes más memorables del juego original, evolucionando lo justo para asegurar que la serie siempre haya representado lo mejor del género.

R-Type es un shoot'em up horizontal que enfrenta al jugador contra las fuerzas maléficas del Imperio Bydo, que a posteriori fueron definidas como armas vivientes creadas por la humanidad. De acuerdo con la entrevista que la revista *Gamest* hizo a uno de los desarrolladores, traducida por *shmuplations.com*, el género se eligió como una forma de mostrar el nuevo hardware arcade de 16-bit. En muchos aspectos, *R-Type* era similar a otros juegos dentro del género como *Gradius*, poniendo a prueba no solo los reflejos del jugador, sino también su memoria, ya que hay rutas óptimas para superar cada fase, y morir significa perder los power-ups. Pero *R-Type* se labró una identidad diferente gracias a ciertas innovaciones mecánicas y un diseño de niveles memorable.

La primera de dichas innovaciones fue el ataque Wave Cannon, un poderoso disparo que requería mantener pulsado el botón de disparo varios segundos. "El Wave Cannon es un mecanismo que permite ataques poderosos sin power-ups", dice Kazuma Kujo, que llegó a Irem a finales de los ochenta durante el desarrollo de *R-Type II,* y ha estado involucrado en el desarrollo de la serie desde *R-Type Delta*. "Esa función permitió crear una estrategia contra enemigos que atacan los puntos flacos del jugador al instante". Aunque no participó directamente en la creación del juego, Kujo recuerda las indicaciones de aquellos que si lo hicieron. "Respecto al Wave Cannon, mientras que el rayo que dispara es importante, la barra de carga en la parte baja de la pantalla también es crucial. Los desarrolladores me dijeron que la razón por la que usaron una barra tan larga para la carga a pesar de las limitaciones de hardware fue para expresar la carga de energía de una forma más dinámica. Incluso escuché que en principio la longitud máxima de dicha barra debería igualar la longitud del rayo a máxima potencia".

Mientras que el Wave Cannon es memorable, la Fuerza es la mecánica definitoria de la serie *R-Type*. La Fuerza es un dron que puede acoplarse en las partes frontal o trasera de la nave R-9A Arrowhead que pilota el jugador, o desplegarse como una unidad flotante semi-autónoma. En la entrevista de *Gamest*, el diseñador se refiere a la Fuerza como una broma que nació al pensar en un escarabajo pelotero, y que se podría reforzar la Fuerza, ▶

"CREO QUE ESA FUNCIÓN PERMITIÓ CREAR UNA ESTRATEGIA CONTRA ENEMIGOS QUE ATACAN LOS PUNTOS FLACOS DEL JUGADOR AL INSTANTE"
KAZUMA KUJO



» Kazuma Kujo supervisó la serie *R-Type* en Irem durante años y ha liderado el desarrollo de *R-Type Final 2*.



» [Arcade] Con enemigos fijos, la memorización es la clave de la supervivencia en *R-Type*.



» [Arcade] Los aterradores jefazos caerán rápido si conoces sus puntos débiles.



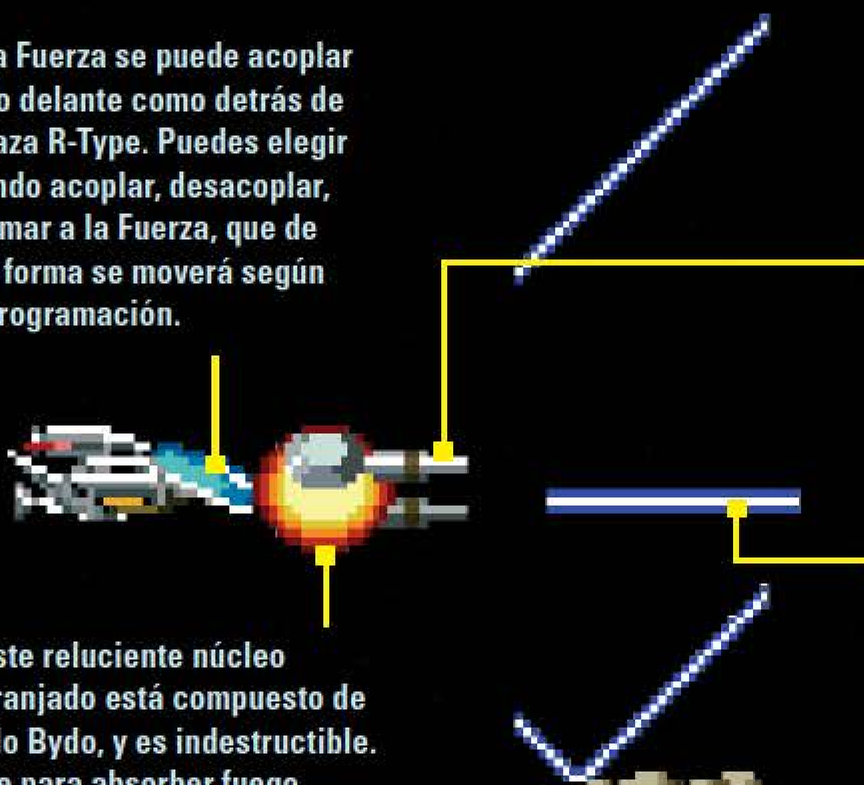
“EL DISEÑO DE ESTE JEFE ES FASCINANTE, CREO QUE LA COMBINACIÓN DE ELEMENTOS BIOLÓGICOS Y MECÁNICOS GENERA UN MIEDO INDESCRIPTIBLE”
KAZUMA KUJO



» [Arcade] El concepto de enfrentarse a una colosal nave acabó siendo imitado por muchos otros shoot'em ups.

SIENTE LA FUERZA

DESCUBRE CÓMO FUNCIONA EL ICÓNICO POWER-UP



■ La Fuerza se puede acoplar tanto delante como detrás de tu caza R-Type. Puedes elegir cuándo acoplar, desacoplar, y llamar a la Fuerza, que de otra forma se moverá según su programación.

■ Este reluciente núcleo anaranjado está compuesto de tejido Bydo, y es indestructible. Sirve para absorber fuego enemigo, o incluso como ariete para destruir naves enemigas.

■ Estas barras de control inhiben el crecimiento del núcleo embrionario, evitando que se transforme en un Bydo maduro. Incluyen propulsores para dirigir el movimiento del núcleo.

■ Al filtrar la energía del R-Type a través de un cristal láser de color la Fuerza produce distintos ataques: por lo general el amarillo es aire-tierra, el rojo es aire-aire, y el azul son ataques indirectos.

LOS REFUERZOS

¿NO TE BASTA CON LA FUERZA NORMAL? ESTAS SON ALGUNAS DE LAS ALTERNATIVAS



1. FUERZA SOMBRA

■ Heredada de *R-Type III*, es ideal para cubrir todas las direcciones. Combinada con el láser azul disparará en dirección opuesta al movimiento de la nave.



2. FUERZA CICLÓN

■ Causa un daño tremendo por contacto, así que es ideal para jugadores que busquen el cuerpo a cuerpo con los Bydo sin parapetarse tras la Fuerza.



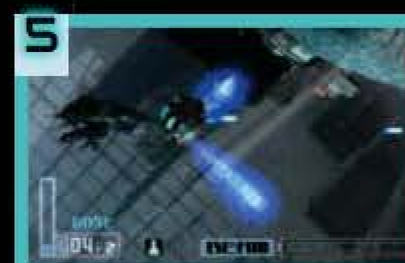
3.FUERZATENTÁCULO

■ Toma su inspiración de *X-Multiply*, también de Irem, e hizo su primera aparición en *R-Type Delta*. Las barras de control de La Fuerza forman un perímetro defensivo y pueden funcionar como un látigo.



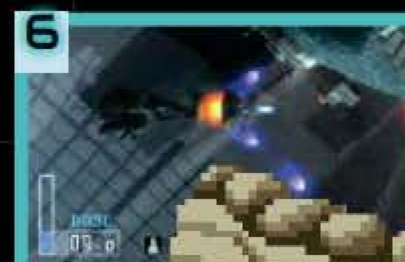
4. FUERZA ANCLA

■ También desde *R-Type Delta* llega esta Fuerza que puede ser lanzada hacia los Bydo, causando un daño masivo por contacto con sus barras de control.



5. FUERZA BYDO

■ Si te has cansado de ser vapuleado por los enemigos, ¿por qué no darles a probar su propia medicina? Este organismo Bydo debidamente domesticado lanza brutales ataques biológicos.



6. FUERZA MR HELI

■ Aquí hay un regalo para los nostálgicos de Irem: ¡es Mr. Heli!





en lugar de la nave, con Cristales Láser. "Lleva algo de tiempo dominarlo, pero creo que es interesante cómo se expresó el cambio de posición, y que lo divertido de este juego es que no puedes cambiar la posición de la Fuerza de adelante a atrás con solo pulsar un botón. Llegar a dominar esto es lo divertido de *R-Type*", afirma Kujo, que da más detalles. "Al principio del desarrollo resultaba difícil percibir a la Fuerza como un 'aliado'. En un principio no estaba cubierta por barras de metal como lo está ahora. Dichas barras fueron ideadas para hacer que la Fuerza no tuviese aspecto de enemigo. También me contaron que el hecho de que la Fuerza aparezca por el lado izquierdo de la pantalla es también para que no se confunda con un enemigo".



» [Arcade] El láser buscador de *R-Type II* en acción, con ángulos de 45 grados para facilitar el apuntado.



» [Arcade] Aunque en *R-Type II* los acorazados eran menores en tamaño también eran mayores en número.

Aún con todas sus brillantes mecánicas de disparo, *R-Type* no habría sido ni de lejos tan memorable si no hubiese sido por unos niveles visualmente impresionantes y por las monstruosidades malevolentes que los habitaban. Los jefes en particular causaron una gran impresión en los jugadores, con Dobkeratops, el primer jefe inspirado en *Alien*, logrando un status icónico entre los fans. "El diseño de este jefe es fascinante, creo que la combinación de elementos biológicos y mecánicos genera un miedo indescriptible", dice Kujo. "El tema musical que acompaña al primer jefe de *R-Type* complementa a la perfección la imagen de Dobkeratops y causa una fuerte impresión. Es un jefe simbólico de la serie *R-Type* en todos los sentidos".

La tercera fase también atrajo la atención de los jugadores, ya que en ella volaban alrededor de una gran nave que tenía la doble función de ser el decorado del nivel y el jefe del mismo. "Escuché de la persona al cargo que se hizo con la idea de tener que derrotar a enemigos más grandes que la pantalla", recuerda Kujo. "En un primer momento iban a hacer que fuese el último nivel. El nivel impresionó al equipo y, pensando en que pocos jugadores podrían llegar al final del juego, decidieron que fuese la tercera fase, situada en una zona montañosa". El concepto de un enfrentamiento contra una nave gigantesca se ha convertido en otro símbolo de la serie, y ha sido duplicado a menudo en juegos posteriores.

R-Type debutó en 1987, y fue un éxito instantáneo: los salones recreativos, al ser encuestados por la revista *Game Machine*, la calificaron como la máquina no dedicada que más dinero recaudaba durante tres meses enteros, destronando a *1943* de Capcom, y se mantendría entre los diez primeros hasta principios de 1988. En EE.UU. fue distribuido por Nintendo, convirtiéndose en la primera máquina dedicada que ofrecía la compañía desde *Punch-Out!!!*, tres años antes. *Commodore User* señaló en su reseña que aunque el concepto no era original, "lo que hace, lo hace increíblemente bien", y describió al primer jefe como "uno de los monstruos más repugnantes y gráficamente complejos jamás capturados en un arcade". La reseña concluía que *R-Type* era "una burrada de juego" y lo puntuó con 9/10.



» [Arcade] El ataque multidireccional de *R-Type II* viene de perlas para limpiar grandes áreas.

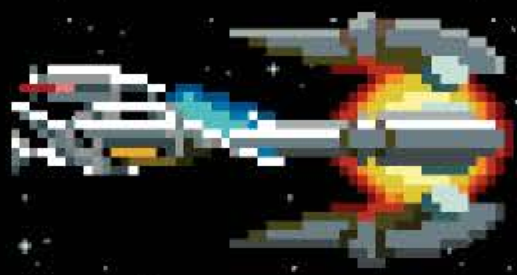
La popularidad del juego se tradujo en conversiones para una amplia gama de consolas y ordenadores, donde amplió su éxito. Entre aquellas conversiones hubo una muy buena para Master System que incluía un nivel extra exclusivo, desarrollada por Compile, una versión técnicamente extraordinaria para ZX Spectrum desarrollada por Bob Pape, y la versión para Amiga que Factor 5 se vio forzada a crear bajo amenazas legales. La mejor fue la versión de PC Engine, que rozaba la perfección arcade tanto como era posible en la época, y fue un estupendo reclamo publicitario para la consola de NEC. El hecho de ser dividido en dos HuCard en Japón no disminuyó el impacto que causó, aunque el juego completo se lanzó posteriormente en CD-ROM con la banda sonora remezclada.

No es raro que *R-Type II* entrase pronto en fase de producción, ni que los desarrolladores optasen por no hacer grandes cambios a una fórmula de éxito. La segunda guerra contra el Imperio Bydo mantuvo un ritmo familiar. La fase inicial también se desarrollaba en una base a la que se llegaba desde el espacio. La segunda tenía lugar en una cueva poblada por criaturas rápidas, esta vez llena de agua, y en la tercera el jugador se enfrentaba a no solo un acorazado gigante, sino a varios algo más pequeños que empequeñecían a la R-9C War-Head. Esta a su vez también era un rediseño de la R-9A del original. Además resultaba más difícil. "*R-Type II* fue más difícil porque era necesario cebar el deseo de desafío y superación de los jugadores que habían disfrutado *R-Type* de principio a fin", dice Kujo.

Uno de los mayores cambios se llevó a cabo en el armamento. "Se crearon muchas ideas originales para los láseres y el Wave Cannon en el primer *R-Type*, y he oído que las nuevas armas surgieron de ahí, elegidas para ser utilizadas de forma tan diferente como fuese posible de los tres láseres originales", nos cuenta Kujo. Se introdujo un nuevo proceso de carga en dos pasos para el Wave Cannon, con el primer paso disparando un cañonazo estándar, y el segundo lanzando un ataque multidireccional. También se añadieron dos nuevos Cristales Láser: el Láser Buscador verde, que busca objetivos enemigos, y el Láser Escopeta gris, que lanza un ataque explosivo de corto alcance.

Lanzado en diciembre de 1989 en Japón y en 1990 en el resto del mundo, *R-Type II* no gozó del mismo éxito del original. Losránkings en *Game Machine* mostraban un inicio fuerte, entrando en la lista en el segundo puesto y permaneciendo entre los diez primeros el mes siguiente, antes de decaer durante los dos meses siguientes hasta desaparecer del Top 25. *R-Type II* fue popular en la prensa británica, aunque se señaló su similitud con su predecesor. *Zzap!64* señaló que "Irem está vendiendo la secuela como una versión actualizada del original y eso es todo lo que es", mientras que *Your Sinclair* apuntó que el juego "parece más un conjunto de niveles adicionales para el juego original que un juego nuevo".

R-Type II no contó con la misma difusión casera que su predecesor, apareciendo inicialmente en versiones bien recibidas para Amiga, Atari ST y Game Boy. Sin embargo



el juego encontró una segunda vida como base para *Super R-Type* (1991), un juego para SNES que reimaginaba el arcade original. Se adaptaron cuatro de las seis fases originales acompañadas de tres nuevas fases, y los nuevos láseres verde y gris fueron modificados. Las reseñas de la época brindaron a esta versión un recibimiento razonablemente cálido, pero con reservas. En *CVG* le concedieron un 91% a pesar de algunas quejas porque mientras era "una pasada de conversión y un gran juego", *Super R-Type* "debería ser impecable en una máquina como la Famicom". *Raze* le otorgó un 77% señalando que "si hay más de cinco sprites en pantalla el juego se bloquea", mientras que *Super Play Gold* le dio un 72% en una reseña retrospectiva, señalando las ralentizaciones y "una enfurecedora falta de puntos de control".

En los salones recreativos Irem decidió conducir la serie en una dirección diferente. *Cosmic Cop*, o *Armed Police Unit Gallop* en Japón, es un spin-off considerado oficialmente como parte de la serie, y al que se ha hecho referencia en juegos posteriores, aunque no utilice su nombre o sus mecánicas distintivas. El siguiente juego en lucir el nombre *R-Type* sería *R-Type Leo*. "*R-Type Leo* empezó como un nuevo juego de disparos. Cuando me mostraron el juego durante un testeo tenía un título diferente. Después de eso y de algunas discusiones entre gente con cargos diversos y el equipo de desarrollo, se le dio el nombre genérico de *R-Type* y lo de *Leo*", recuerda Kujo. "Apoyo este cambio porque aunque *R-Type Leo* no tenía una Fuerza o un Wave Cannon, las características tácticas de shooter horizontal y cosas como la utilización del espacio alrededor de la nave sí están en el juego", concluye.

R-*Type Leo* difiere de la serie principal en muchos sentidos: se utiliza imaginería mucho más natural en los temas de cada fase, y dos jugadores simultáneos son posibles por primera vez. En vez de la Fuerza estándar, *R-Type Leo* permite a los jugadores equipar dos dispositivos Psy-Bit, que proporcionan potencia de fuego adicional que puede girar para cubrir la retaguardia. "Podría decirse que la Psy-Bit instalada en *R-Type Leo* es una forma evolucionada del equipo de *R-Type*", dice Kujo. Aunque *R-Type Leo* es considerado como algo demasiado diferente como para ser una entrega principal de *R-Type*, Kujo respeta su lugar en la serie. "Creo que la Fuerza es un elemento esencial de *R-Type*, pero *Leo* es el juego que nos mostró nuevas posibilidades para la serie. Nos inspiramos en *Leo* para la producción de *R-Type Delta*, *R-Type Final* y *R-Type Final 2*".

R-Type III: The Third Lightning fue la primera entrega original para el mercado doméstico, desarrollada por la subsidiaria de Irem en Tokio anteriormente conocida como Tamtex. Nuevos detalles mecánicos refrescaron la fórmula *R-Type*. Este juego revirtió a los tres Cristales Láser estándar, pero introdujo la posibilidad para seleccionar la Fuerza al principio del juego. A la Fuerza habitual se le unieron dos nuevos tipos: la Fuerza Ciclón y la Fuerza Sombra, cada una de ellas con sus diferentes usos. *R-Type III* también añadió un nuevo modo Hyper Wave Cannon que permitía lanzar disparos consecutivos una vez cargado a costa de un periodo de enfriamiento. Tal vez debido en parte a estar diseñado para SNES desde el principio, *R-Type III* no tenía los problemas de ralentizaciones y sprites parpadeantes que plagaron *Super R-Type*. Mejor aún, tenía un inteligente diseño de jefes que utilizaba el famoso Modo 7 para rotación y escalado.

En Japón recibieron *R-Type III: The Third Lightning* en 1993, con los otros mercados haciéndolo en 1994. "Ya no hay ralentizaciones, ni gráficos espasmódicos, ni enemigos tontos", proclamó la reseña de *CVG*. "Hay tres nuevos sistemas de armas por defecto, nuevas mejoras, e inteligentes efectos en Modo 7 que son parte del juego". Fue puntuado con un 88%, algo más alto que el 83% que recibió en *Super Play*. "Todas esas ideas pueden estar envejeciendo ya", opinó la popular revista de SNES, "pero cuando las han retorcido, moldeado, transformado y mejorado para producir un juego tan asombroso como este, ¿qué más da?". Raylight Studios llevó *R-Type II* a Game Boy Advance en 2004, pero lamentablemente estaba menos pulido que el de SNES.

La serie hibernó tras *R-Type III*, en parte por la decisión de Irem de frenar la producción de juegos durante un tiempo. Kuzo dejó la compañía para formar Nazca, donde trabajó en el



» [SNES] A *Super R-Type* le costaba mantener el ritmo cuando la pantalla estaba abarrotada de sprites.



» [Arcade] El tema espacial inicial de *R-Type Leo* encaja con la estética establecida de la serie.

EL ENEMIGO ETERNO

NO IMPORTA LO QUE LE HAGAS A DOBKERATOPS, SIGUE VOLVIENDO A POR MÁS. ESTAS SON SUS APARICIONES HASTA EL MOMENTO.



R-TYPE

La horripilante bestia clásica, con carne putrefacta recubriendo su insondable tecnología interna y una desagradable protuberancia abdominal verduzca.



R-TYPE II

Los Bydo utilizaron su tecnología para reconstruir a Dobkeratops dentro del fuertemente blindado Zabtom. No lo reconocerás hasta que destruyas su casco.



R-TYPE III: THE THIRD LIGHTNING

Dobkeratops Albino es una versión con pinchos del original. Es de color negro en la segunda ronda del juego.



R-TYPE DELTA

Conocido como Subkeratom, caerá si atacas su clásico punto débil en el abdomen, pero entonces empezarán los problemas de verdad.

"EN EL PRIMER BORRADOR DEL SE CONSIDERÓ UN COMPLEJO SISTEMA DE POWER-UPS, PERO DURANTE EL REDISEÑO SE CAMBIÓ POR LA POSIBILIDAD DE ELEGIR ENTRE VARIAS NAVES"
KAZUMA KUJO

Metal Slug original, pero regresó a tiempo para la que sería su primera intervención directa en la serie. Tras haber metido el dedo en el agua con *R-Types*, una recopilación de *R-Type* y *R-Type II* para PlayStation, la compañía se convenció de que una nueva entrega de la serie podría dar beneficios. Así nació *R-Type Delta*. Este nuevo juego no enredó mucho con la formula de éxito de la serie, contando con oleadas de ataque familiares e incluso con el regreso de algunos jefes clásicos, pero sí le dio una nueva capa de pintura poligonal. "Estaba preparado para una reacción en contra de los gráficos en 3D, pero tuvo una recepción más favorable de la esperada", recuerda Kujo.

Una de las mayores novedades fue un nuevo ataque definitivo. "*Delta* fue un *R-Type* diseñado para consolas desde el principio. Con la idea de que aquellos que comprasen el juego llegasen tan lejos como fuese posible, decidí implementar un ataque que purgase todos los disparos en pantalla, pero manteniendo cierto nivel de dificultad", dice Kujo. "La función central de *R-Type* es la Fuerza, que incorpora el poder de los Bydo, así que hicimos que fuera posible acumular energía absorbiendo disparos o dañando directamente a los enemigos". Esta recompensa por utilizar la Fuerza como escudo se conoció como el sistema Dose, que volvería en *R-Type Final* y *R-Type Final 2*.

Mientras que el concepto sobrevivió desde la planificación hasta su finalización, otro cambió considerablemente durante el desarrollo. "Al principio se consideró un complejo sistema de power-ups, pero durante el rediseño se cambió por la posibilidad de elegir entre varias naves", ▶



R-TYPE FINAL

■ Este encuentro con Dobkeratops es algo triste, ya que parece depender de un sistema de soporte vital. La tristeza se esfuma cuando empieza su ataque.



R-TYPE FINAL 2

■ Dobkeratops regresa como jefe del primer nivel, y una vez liberado comprobarás que conserva las ganas de vengarse a pesar de haber estado congelado.

GIRO TÁCTICO

CÓMO *R-TYPE* SE PASÓ A LA ESTRATEGIA POR TURNOS DURANTE SU HIBERNACIÓN

Los fans de todo el mundo se sobresaltaron por dos razones cuando se anunció el regreso de *R-Type* para PSP. En primer lugar, se suponía que la serie había terminado con *R-Type Final*. En segundo lugar, el nuevo juego, *R-Type Tactics*, o *R-Type Command* en EE.UU., no era un shoot'em up, sino un juego de estrategia por turnos.

El primer *R-Type Tactics*, lanzado en 2007 en Japón y en 2008 en el resto del mundo, mantuvo algunas de las claves de la serie y recibió reseñas moderadamente positivas. Al igual que en los juegos de disparos el punto de vista es lateral, pero las unidades están situadas en una cuadrícula hexagonal. Se puede elegir entre muchas de las naves de la serie, pero siempre están encaradas hacia la derecha, y los Bydo hacia la izquierda. Sin embargo, libre del control directo de una nave, se puede controlar toda una flota en un total de 58 misiones.

R-Type Tactics II: Operation Bitter Chocolate llegó en 2009, una vez más como exclusiva para PSP, y esta vez con lanzamiento limitado a Japón. La mecánica era la misma, pero la nueva historia presentaba tanto a los Bydo como a dos facciones humanas: la Earth Allied Armed Forces y la Granzella Revolutionary Army. Es posible importar el perfil del primer juego y continuar usando el mismo archivo de guardado. Aunque no tuvo una versión oficial en inglés, un grupo de aficionados lanzó un parche de traducción en 2018.







IMITADORES GALÁCTICOS

MUCHOS JUEGOS SE HAN INSPIRADO EN R-TYPE A LO LARGO DE LOS AÑOS ESTOS SON ALGUNOS EJEMPLOS NOTABLES

KATAKIS

■ Este juego, lanzado para C64 en 1987 y llevado al Amiga en 1988, metió en problemas a Rainbow Arts con el licenciatario oficial de *R-Type* en Europa, Activision. ¡Les habrían demandado si no hubiesen accedido a desarrollar la versión oficial para Commodore Amiga de *R-Type*!



XEXEX

■ Con los shooters de Irem habiéndose revelado como dignos competidores de la serie *Gradius* de Konami, estos decidieron incorporar algunas de sus innovaciones en este arcade de 1991. Al igual que el ataque tentáculo de *X-Multiply*, la nave de este juego tiene un orbe desacoplable que funciona como la Fuerza de *R-Type*.



PULSTAR

■ Este juego de Neo Geo lanzado en 1995 fue desarrollado por Aicom, un equipo formado por ex-empleados de Irem. Las similitudes con *R-Type* son innegables, con una Fuerza similar, muchas referencias visuales, y una elevada dificultad. Sin embargo, los relucientes gráficos pre-renderizados marcan la diferencia con el original.



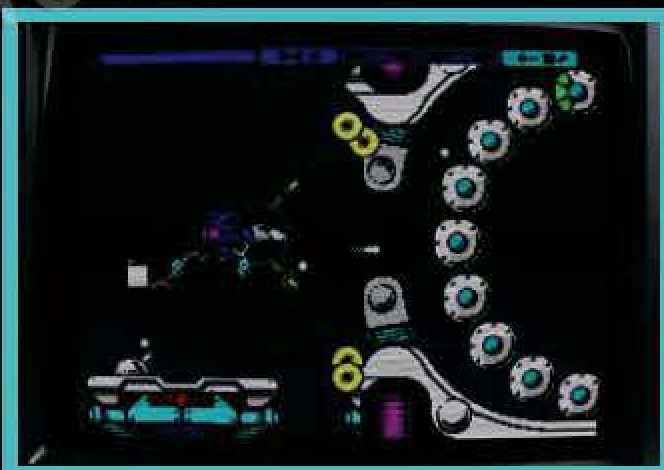
LAST HOPE

■ NG Dev Team lanzó en 2007 este dificilísimo shooter para Neo Geo y Dreamcast. Al igual que *Pulstar*, utiliza gráficos pre-renderizados, pero las balas eran difíciles de ver en las primeras versiones. *Last Hope: Pink Bullets*, una versión actualizada, puso solución a eso.



Z-EXEMPLAR

■ En vez de inspirarse en el *R-Type* recreativo, Suminell Studios tomó como referencia la excelente versión de Bob Pape para Spectrum. Fíjate en ese clásico look de los ordenadores de Sinclair. *Z-Exemplar*, que también tenía influencias de *Gradius*, vio la luz en 2016 para PC, Mac, iOS, y Android.





» [SNES] Pocos shooters de SNES alcanzaron la belleza de *R-Type III*, que además presume de un buen rendimiento.

▶ dice Kujo. "Al principio quise que el jugador pudiese elegir de acuerdo con su estado de ánimo y tuviese una Fuerza y un Wave Cannon diferentes de los de las otras naves para que su decisión tuviese consecuencias. El artista sugirió naves con formas y color distintivos". En el juego final, la R-9A2 Delta se vio acompañada por la RX-10 Albatross y la R-13A Cerberus, y Kujo señala, "Estos esfuerzos por crear cazas únicos condujo al desarrollo de *R-Type Final*".

R-Type Delta obtuvo buenas reseñas en su lanzamiento en 1998, con la revista *Play* premiándolo con un 90% y describiéndolo como "simplemente alucinante y asombrosamente sencillo de jugar". La *Official PlayStation Magazine* del Reino Unido le dio un 8/10, puntualizando que "no hace mucho que no hiciesen las anteriores versiones", pero concluyendo "*R-Type Delta* es divertido, ¿seguramente el único cometido de un juego?". En el número 51 de la *Retro Gamer* inglesa, Kujo dijo que *R-Type Delta* "tuvo éxito y se vendió bien, pero debo esperábamos más". A día de hoy sus senti-



forowarez.net

mientos se centran más en los acontecimientos posteriores. "Como este juego existió, después llegó *R-Type Final*, y ahora podemos hacer *R-Type Final 2*. Creo que Delta fue un título que abrió nuevas vías para R-Type".

Esa mezcla de sentimientos influenció la decisión del equipo de crear una nueva entrega de la serie, y de asegurarse de que fuese la última. "Entonces (y tal vez ahora) los juegos de disparos horizontales ya no eran un género masivo, así que era un título con el que resultaba difícil ganar popularidad. *R-Type* también era famoso por su dificultad, así que pensé que sería todo un reto lanzar juegos de este género en el futuro", dice Kujo. "Lo sentí por los seguidores que querrían una secuela, así que elegí un título que denotaría que se trataba del último *R-Type*". No hubo intención de engañar a nadie con *R-Type Final*: su función era la de servir como colofón a la serie.

Aunque el juego desarrolló los sistemas presentados en *R-Type Delta*, *R-Type Final* se construyó para durar. "Los números en los juegos de disparo son muy pequeños. Muchos juegos para consola carecían de volumen, como por ejemplo 'puedes elegir entre cuatro naves y hay siete niveles'", nos dice Kujo. "Quería números que fuesen impensables para un shooter y transmitir la noción de que podrías jugar durante mucho tiempo, así que desarrollé 99 cazas. Decidimos añadir dos variaciones gráficas del caza 99, acumulando así un total de 101".



» [PlayStation] ¿Podría decirse que hay algunas caras familiares en *R-Type Delta*? ¿Esto tiene cara?

Pero hay un cambio en la atmósfera del juego. Desde el momento en el que vuelas hacia las ruinas del primer nivel, el estado de ánimo es sombrío. Más que buscar la tristeza por finalizar una gran serie, Kujo quiso crear ese sentimiento para amoldarse a la historia que quería contar. "Sí que puede sentirse así porque hay puntos argumentales que no conducen a un final feliz, y creo que eso se ha trasladado a *R-Type Final 2*", explica. "Es raro que la humanidad salga indemne de una batalla contra formas de vida desconocidas que atacan desde un universo lejano, y hay varias circunstancias esperando al jugador. Eso es lo que quise crear".

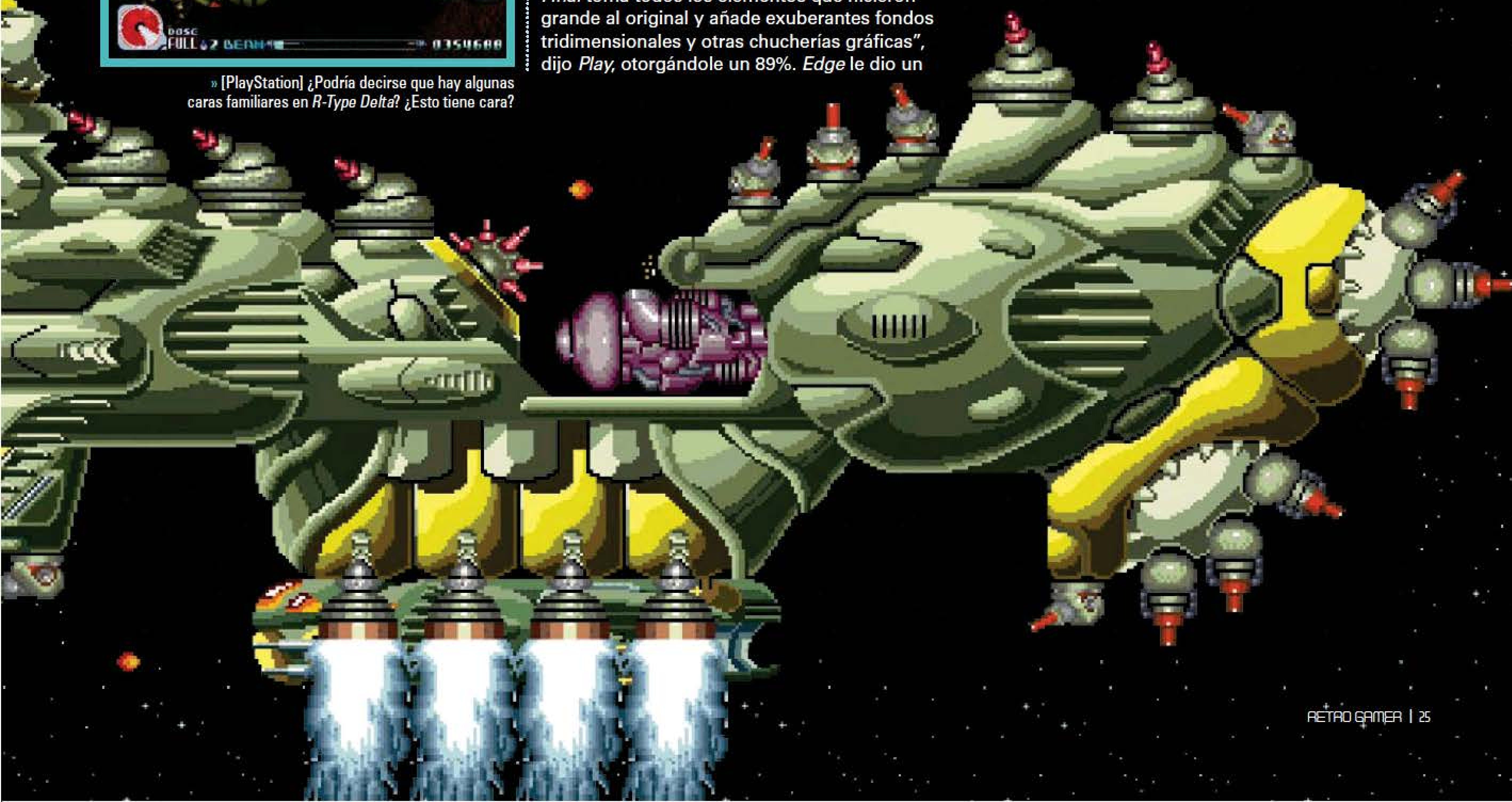
Eso también influyó en la forma en que terminaba el juego. "La Fuerza, el poderoso compañero del jugador en *R-Type*, está hecha de fragmentos de Bydo, así que fue natural que Bydo influyese en la nave. Pensé que las armas deberían evolucionar hacia algo más poderoso. Por eso, al desarrollar *R-Type Final*, decidimos implementar la 'Bydozación' de la nave" explica Kujo. "Al final, ¿cómo recibirá la Tierra a un jugador que se ha transformado en un Bydo? Esto se consideró durante la preparación del nivel final". Pero ese no es el único final posible. "La intención de contar con varios niveles finales estuvo ahí desde el principio. Quería hacer cada fase final diferente no solo en cuanto a los enemigos, sino también en cuanto a los ajustes del jugador y el juego", dice Kujo.

R-Type Final se lanzó en Japón en 2003, y en Europa y EE.UU. en 2004. La versión japonesa fue acogida con entusiasmo por la prensa británica, y obtuvo buenas puntuaciones. "*R-Type Final* toma todos los elementos que hicieron grande al original y añade exuberantes fondos tridimensionales y otras chucherías gráficas", dijo *Play*, otorgándole un 89%. *Edge* le dio un



» [Xbox 360] *R-Type Dimensions* es un fabuloso remake de *R-Type I* y *II*, ofreciendo gráficos originales y versiones 3D.

8/10 a pesar de quejarse de sus ralentizaciones, decidiendo que el juego estaba "cercano a los mejores del género". Durante casi dos décadas, *R-Type Final* hizo honor a su nombre. Los spin-offs *R-Type Command* llevaron a la serie en una dirección distinta, y se produjeron varios relanzamientos de los clásicos, desde el remake tridimensional *R-Type Dimensions* hasta la reedición en cartucho de *Super R-Type* y *R-Type III* de la mano de Retro-Bit. Pero seguía sin llegar una nueva entrada en la serie principal, y parecía que se había convertido en algo del pasado, especialmente porque una vez más Irem había dejado de desarrollar juegos, con Kujo abandonando la compañía para formar Granzella en 2011. Sin embargo el mundo de los videojuegos ha cambiado considerablemente desde que fue lanzado el *R-Type Final* original, con muchos sueños a priori imposibles convirtiéndose en realidad. En 2021, la lucha contra los Bydo comienza de nuevo dado que *R-Type Final 2* al fin está listo para despegar.



Así que, ¿por qué Kujo y Granzella decidieron revisitar *R-Type* como shoot'em up después de tanto tiempo? "Pensamos que si utilizábamos todo el potencial del actual entorno de desarrollo, podría ser posible una experiencia nunca antes vista con *R-Type*. Me sorprendí al descubrir que todavía quedaban multitud de seguidores de *R-Type* que querían una nueva entrega", explica.

La idea de un nuevo *R-Type* parecía demasiado buena para ser verdad, y cuando se anunció el 1 de abril de 2019 mucha gente se negó a aceptar que fuese real. "Estaba sorprendido", admite Kujo. "Mucha gente y los propios medios me preguntaron '¿Esto es cierto?'". No ayudó que *R-Type Final 2* se hubiese anunciado con anterioridad el 1 de abril de 2005, como parte de la presentación de Exidna, una falsa consola de nueva generación que fue la broma del día de los inocentes anglosajón ese año. Pero hubo una razón para elegir ese día, como explica Kujo: "Para muchas compañías japonesas, el 1 de abril podría considerarse el inicio un nuevo año, así que iba a anunciarlo durante ese periodo. Viendo la reacción de todo el mundo, me arrepentí de haber elegido un momento tan confuso".


» [PS4] Un buen tiro cargado atravesará a estos estos pobres como si fuesen de aire.

R*-Type Final 2* ha sido la primera experiencia de Granzella con el crowdfunding. "Somos un publisher pequeño, así que para lanzar un nuevo proyecto necesitamos financiación. Además, es muy importante comprobar si hay una verdadera demanda para los juegos que vamos a hacer. Los juegos de disparos ya no son un género masivo, y muchas compañías no son optimistas a la hora de lanzar nuevos juegos", comenta Kujo. "Pero en lugar de ser negativos acerca del género o imaginar que los fans no estarían impresionados, decidimos preguntar a los fans directamente si, incluso hoy en día, tienen ganas reales de jugar un shooter horizontal. El crowdfunding nos permitió ver una demanda que debía ser atendida y nos ayudó mucho a avanzar económicamente con el proyecto".

Granzella no pretende reinventar la rueda, y se centra únicamente en proveer de más *R-Type* a sus seguidores. "Las mecánicas básicas repiten las del *R-Type Final* anterior, así que no es necesario aprender nada nuevo", dice Kujo. "*R-Type Final 2* se centra en la mejora visual,


» [PS4] La botánica Bydo no es algo que nos interese… ¡Mátala con fuego!

las variaciones de niveles, y el aumento de coleccionables. Cualquiera que jugase con los anteriores *R-Type* o con *R-Type Dimensions* lo disfrutarán sin problemas", Sin embargo, tras 18 años, en *R-Type Final 2* también se ha tenido en cuenta a los recién llegados. "Aquellos que nunca hayan experimentado la serie *R-Type* deberían probar la 'Special Weapon', que permite un ataque de evasión de emergencia. En Fácil, la 'Special Weapon' se carga a mayor velocidad", aconseja Kujo.

Con un diseño de juego muy similar al de los juegos anteriores, el hardware moderno se ha dedicado a mejorar la parte visual, "La presentación visual de los enemigos, los fondos y las naves ahora pueden ser representados con gran detallismo. Además, el aspecto 16:9 de la pantalla es perfecto para los shooters hori-


» [PS4] Las partes orgánicas de los Bydo parecen más pringosas que nunca gracias al hardware actual.



» [PS4] El armamento tradicional como este láser aire-tierra vuelve con *R-Type Final 2*.

zontales", dice Kujo. Así las glorias del pasado brillan bajo una nueva luz. "En el R-Museum puedes apreciar al detalle las naves desde puntos de vista imposibles en *R-Type Final*", comenta Kujo.

Lo más llamativo sin duda son las versiones reconstruidas de niveles clásicos. "Dado que esta fue una campaña para los fans, queríamos hurgar en sus recuerdos de *R-Type*. Respetamos los títulos anteriores de *R-Type* que crearon nuestros predecesores (en los que algo de nuestro trabajo anterior también está incluido), así que las incluimos como objetivos adicionales en la campaña", nos dice. "Por desgracia algunos de esos niveles no fueron financiados. Aún así estamos produciendo el nivel de *R-Type*".

Kickstarter ofreció nuevas posibilidades a Granzella, pero ¿causó también problemas? "No hubo problemas *per se*, pero el desarrollo del juego era a puerta cerrada, así que lamento que hubiese un periodo de tiempo en que no pude comunicar visualmente nuestros progresos y dar información a aquellos que me apoyaron", dice Kujo. "La gente que nos apoyó fue amigable y alentadora y alcanzamos la meta gracias a su apoyo moral y económico. No hay palabras para describir lo agradecidos estamos".

La mayoría ya sabéis si estáis interesados o no en *R-Type Final 2*, pero Kujo tiene un último mensaje para los recién llegados que confirma la ambición del equipo. "Aunque no hay características dedicadas en particular a los nuevos jugadores, la fase inicial en Fácil es bastante sencilla. Con ese nivel esperamos que los nuevos se aclimaten al juego. Si aún así resulta difícil, por decídnoslo y añadiremos un modo más fácil de completar. Por otro lado, si es demasiado fácil añadiremos un modo más complicado", dice. "Así pues, seguiremos mejorando y añadiendo cosas a *R-Type Final 2* a lo largo de los próximos años porque entendemos este título como una plataforma para *R-Type*. Muchas gracias".*

R-Type Final 2 ya está a la venta, y está disponible en PlayStation 4 (compatible con PlayStation 5), Xbox One, Xbox Series S/X, Switch y PC.





[PS4] La clásica rueda de la muerte del primer nivel de *R-Type*, como nunca la habías visto.

BYDO VINTAGE

CÓMO *R-TYPE FINAL 2* OFRECE EL MUSEO R-TYPE DEFINITIVO

Una de las mejores características de *R-Type Final* fue el sensacional R Museum. A medida que desbloqueabas nuevos cazas con los que combatir su ficha se añadía al museo, que poco a poco se convertía en una enciclopedia de las naves R-Type. Cada entrada cubría su historia en la lucha contra los Bydo, con detalles acerca de las compañías que fabricó cada caza y las mejoras que incorporaron respecto a sus antecesores, además de explicar el funcionamiento de su armamento y permitir examinar cada nave.

El Museo R regresa con *R-Type Final 2*, y promete sustituir a su antecesor como guía definitiva de la serie *R-Type*. El Museo R está organizado en forma de árbol genealógico, trazando la evolución de los principales modelos de caza R-Type, aunque en esta ocasión es posible bajar hasta el suelo del museo, con una vista en primera persona desde el ojo del piloto que permite contemplar de cerca cada nave y movernos a su alrededor. Las naves de PS2 eran poco más que simples modelos con texturas sencillas, pero el hardware actual permite que cada nave muestre un nivel de detalle muy superior, ofreciendo una mejor exposición para el diseño mecánico de cada caza R-Type. También podremos obtener nuevos detalles de la última operación en la aparentemente interminable guerra contra los Bydo. Estaremos de acuerdo en que es una oferta tentadora.





CÓMO SE HIZO...

CLOCK

CLOCK TOWER, UN CLÁSICO JAPONÉS IMPREGNADO DE LOS EXCESOS DEL TERROR ITALIANO DE CULTO, HA ORIGINADO MÚLTIPLES SECUELAS Y UN INQUIETANTE LEGADO DE SURVIVAL HORROR. SU CREADOR, HIFUMI KONO, NOS HABLA DE SU DESARROLLO Y SU INOLVIDABLE ESCENIFICACIÓN

TEXTO DE SARA ELSAM



» [Super Famicom] La escena inicial de *Clock Tower* no podía ser más prometedora: cuatro huérfanas encaminándose hacia su nuevo y perverso hogar.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** HUMAN ENTERTAINMENT, INC
» **DESARROLL.:** HUMAN ENTERTAINMENT, INC
» **LANZAMIENTO:** 1995
» **PLATAFORMA:** SUPER FAMICOM
» **GÉNERO:** SURVIVAL HORROR

El género survival horror ha sido uno de los grandes pilares del videojuego durante las últimas tres décadas. Parece que el terror y esconderse en los armarios siempre van de la mano. Sin embargo, algunas de las primeras semillas del género fueron plantadas en la venerada e inquietante aventura point-and-click japonesa *Clock Tower.*

Lanzado por primera vez para Super Famicom en 1995, *Clock Tower* nos pone en la piel de una huérfana de 14 años atrapada en una mansión de terrores desconocidos, que intenta desesperadamente escapar de un implacable infante de dorada cabellera que porta unas gigantescas tijeras. Puede aparecer en cualquier momento, y además lo hace con un inquietante regocijo.

Al carecer del arsenal de un *Resident Evil,* tu misión era escapar de la mansión utilizando el ingenio para resolver puzles point-and-click (un trozo de jamón podía significar la vida o la muerte), además de ocultarte hasta que el asesino de las grandes tijeras cesara su búsqueda durante unos instantes. Si bien el hábil machaqueo de botones podía garantizarte una huida momentánea, también podías ser víctima del pánico, lo que significaba que era probable que tropezaras durante la evasión de tu pequeño pero letal perseguidor.

Clock Tower, sombrío, tenso y algo surrealista, introdujo un nuevo tipo de terror para una generación de jugadores, y fue muy popular en su lanzamiento. Desde entonces, ha dejado un sangriento, aunque breve, legado en los videojuegos, formando parte del modelo a seguir de otros grandes representantes del survival horror.

Ya sea a través de sus secuelas o de títulos más recientes que utilizan esa tensión latente co-

TOWER


» [Super Famicom] Mary conduce a las huérfanas a su nuevo hogar en el bosque, el comienzo de una nueva y maravillosa vida…

"AL PRINCIPIO, CUANDO SE ME OCURRÍA UNA IDEA PARA UN PROYECTO, ANALIZABA LA ESTRUCTURA DE UNA PELÍCULA, ANIME O NOVELA QUE ME GUSTABA"
HIFUMI KONO

mo inspiración, en *Alien: Isolation*, deambulas por largos pasillos evitando al alienígena y en *Amnesia: Dark Descent*, estás indefenso y tan solo puedes ocultarte en armarios, su impacto en los survival modernos es innegable.

Además con sus nueve epílogos diferentes y sus variadas y espeluznantes muertes basadas únicamente en tus elecciones, es justo decir que *Clock Tower* tiene ADN de puro slasher, visto en juegos recientes como *Until Dawn*. Con menos de dos horas de juego, decisiones por tomar y habitaciones generadas aleatoriamente su rejugabilidad se disparaba. Los finales, como era de esperar, acaban en su mayoría en tragedia, aunque algunos desvelan oscuros secretos…



» [Super Famicom] Nada más aterrizar en tu nuevo e inquietante hogar, la tutora Mary desaparece…

Hablamos con el director y creador de *Clock Tower,* Hifumi Kono, sobre la creación del survival de Super Famicom y sus orígenes en los sangrientos paisajes de películas de terror como la clásica *Suspiria*.

En la escuela, Kono era un experto en juegos de simulación, aunque los títulos de PC nunca fueron su opción favorita, prefería los juegos de mesa tácticos y estratégicos publicados por The Avalon Hill. Su primera incursión como diseñador se produjo con un juego de cartas que creó en la universidad y que utilizaba como argumento las rivalidades entre los yakuza. "Fue entonces cuando me di cuenta de la alegría que suponía que mucha gente jugara a algo que yo había creado" comenta Kono. "Creo que esta experiencia fue el catalizador para sumergirme en el mundo de los videojuegos".

Sin embargo, todo lo dicho no modeló los horrores que muestra el oscuro corazón de



» [Super Famicom] Las huérfanas están asombradas por la opulencia de la mansión, con un sinfín de mobiliario y accesorios de estilo gótico.



MÁS DEL AUTOR

DANCE AEROBICS
SISTEMA: NES
AÑO: 1987

FIRE PRO WRESTLING
SISTEMA: SNES, PC
AÑO: 1989

TWILIGHT SYNDROME (EN IMAGEN)
SISTEMA: PLAYSTATION, NINTENDO DS
AÑO: 1996


» Hifumi Kono, un veterano de la industria detrás de Nude Maker, creó *Clock Tower* en 1995.

AFILANDO VERSIONES

LAS MÚLTIPLES CARAS DEL CLÁSICO DE HIFUMI KONO

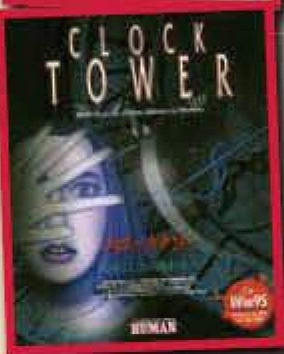
CLOCK TOWER



■ El lanzamiento de *Clock Tower* en 1995 fue exclusivo para Super Famicom, la SNES japonesa. A pesar de que vendió bien, nunca se publicó fuera de Japón en su forma original, aunque legiones de fans han hecho traducciones a otros idiomas a lo largo de los años.

CLOCK TOWER: THE FIRST FEAR





■ En 1997, *Clock Tower* se reeditó en una versión optimizada como *Clock Tower: The First Fear* en PlayStation y PC. La nueva edición de PlayStation mejoraba a nivel audiovisual y contaba con escenas de vídeo. No salió a la venta fuera de Japón, pero existe una gran cantidad de traducciones apócrifas.

CLOCK TOWER



■ En 1999 se lanzó una edición monocromática de *Clock Tower* para la portátil WonderSwan, portada desde la adaptación de PlayStation. Los vívidos colores de *Clock Tower* no funcionaban bien en blanco y negro y la interfaz de juego no se adaptó bien al nuevo formato. Lo más grave de todo es que esta versión del survival de Human no se podía pausar...

CLOCK TOWER (THE DIGITAL RE-RELEASES)

■ En 2010, *Clock Tower* se reeditó digitalmente en Wii, y en 2011 también llegó a la tienda virtual de PlayStation 3. Como es habitual, continuaron siendo exclusivas japonesas. El público occidental todavía sigue esperando su propia y merecida reedición oficial de *Clock Tower*.



LEGADO TRÁGICO



CLOCK TOWER 2

■ La primera secuela, lanzada en 1996 y que, a diferencia de su predecesor, tuvo lanzamiento occidental, se enfrentó al mundo post *Resident Evil*. Fue uno de los primeros títulos de Human Entertainment en utilizar motor gráfico 3D, llegó a vender casi medio millón de copias y recibió elogios de la crítica. Confusamente, se llamó *Clock Tower* en Occidente. Tras *CT2*, Kono no volvió a trabajar oficialmente en la saga.

CLOCK TOWER 2: THE STRUGGLE WITHIN

■ Otra secuela de PlayStation, no dirigida por Hifumi Kono, apareció en 1998 para PlayStation en Japón y EE.UU. Se alejó del legado *Clock Tower* con una dirección completamente nueva que carecía del antagonista de la serie Scissorman y de torre del reloj como tal. Fue mal acogido por la crítica y generalmente se le considera el peor capítulo de la saga de Human.



▶ *Clock Tower*. La verdadera afición de Kono por el terror la adquirió viendo grandes clásicos del género como *El Exorcista*, *La Profecía* o *Suspiria*, en el dormitorio de la universidad.

"Al principio, cuando se me ocurría una idea para un proyecto, analizaba la estructura de una película, anime o novela que me gustaba. Luego extraía lo que me parecía interesante y por qué, y después lo estructuraba", dice Kono.

"Así que cuando creé *Clock Tower*, me inspiré en todo lo que me fascinaba de películas de terror como *Phenomena* o *Suspiria*. El suspense generado por ser perseguido y la emoción de esconderse de un asesino mientras se aguanta la respiración: ninguno de estos aspectos existía en los videojuegos en aquella época. Por eso sentí que merecía la pena representarlos".

Phenomena, indudablemente, dio forma a *Clock Tower*. La extraña y sangrienta película de Dario Argento (además de *Suspiria*) presenta a una joven que puede comunicarse telepáticamente con los insectos y a un extraño que maneja un gran par de tijeras de plata. Estas escabrosas premisas sentaron las bases de *Clock Tower*.

Kono comenzó entonces a trabajar en la empresa japonesa Human Entertainment, que aunque no era muy popular en Occidente, llegó a desarrollar más de 80 juegos. Sin embargo, conseguir que *Clock Tower* se desarrollara en Human no fue tan sencillo como podría parecer.

"Por aquel entonces, Human Entertainment tenía la política de no desarrollar otros títulos que no fueran juegos deportivos. Era comprensible como política de gestión porque les otorgaba estabilidad y garantizaba las ventas, pero como diseñador, estaba hambriento de una oportunidad para demostrar mi creatividad", explica Kono.

Además de crear la popular serie *Fire Pro Wrestling*, Human Entertainment era conocida por desarrollar el primer videojuego de ritmo musical, *Dance Aerobics*, casi una década antes de que existiera *Dance Dance Revolution*.

"Así que los miembros de la división de planificación negociaron con la alta dirección para que nos dejaran crear un título original. Como resultado, los empleados celebramos un concurso en el que cualquiera podía participar. El ganador conseguiría la producción del juego".

Kono decidió diseñar algo similar a los "cinematic live games" elaborados por Human Entertainment en aquella época, entre los que se encontraban *SOS*, en el que escapabas de un barco que se iba a pique, y su sucesor espiritual, *The Firemen*, donde tenías que salvar a los civiles de un monstruoso incendio que estallaba en plena fiesta navideña.

"Con la excepción de *Sweet Home*, los únicos juegos de miedo que existían en aquella época eran títulos de acción con toques de terror, como *Splatterhouse*, y esa no era mi versión ideal del terror", continúa. Aunque *Splatterhouse* estaba impregnado de influencias de terror clásicas, como HP Lovecraft y las películas



» [Super Famicom] Ciertas habitaciones poseen sorpresas mortales, como un malvado loro o el rostro que aparece en el espejo maldito del dormitorio.

UN MONTÓN DE SECUELAS Y SUCESORES... PARA BIEN O PARA MAL.



CLOCK TOWER 3

■ Lanzado para PlayStation 2 como joint venture entre Sunsoft -que se convirtió en la propietaria de la IP de *Clock Tower* tras la desintegración de Human Entertainment en el año 2000- y Capcom en el año 2002, esta entrega se alejó del esquema point-and-click de la saga y en su lugar optó por acción en tercera persona. Fue dirigida por el veterano director de cine Kinji Fukasaku, conocido por la ultraviolenta *Battle Royale*. A pesar del prestigio cinematográfico, recibió críticas dispares y no cumplió las previsiones de ventas.

HAUNTING GROUND

■ Publicado por Capcom en 2005 en Japón, Estados Unidos y Europa, *Haunting Ground* no está oficialmente vinculado a *Clock Tower 3*, se trata más bien de un sucesor espiritual, ya que cuenta con miembros del staff del tercer episodio. *Haunting Ground* sigue los pasos de una adolescente y su fiel compañero canino atrapados en un horrible castillo. También recibió críticas dispares.





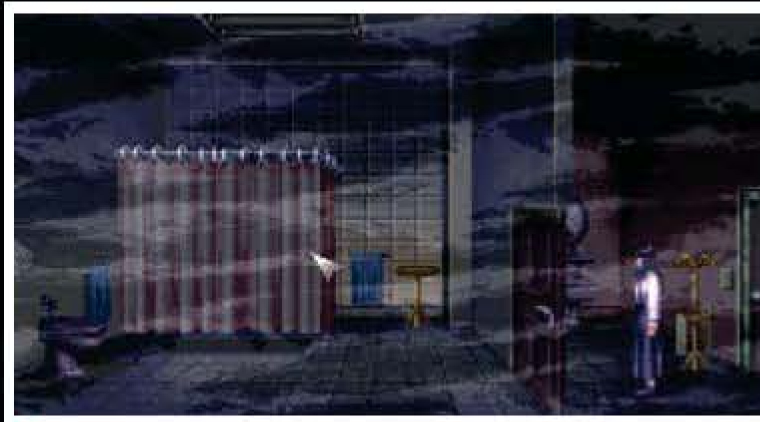
NIGHTCRY

■ Dirigido por el creador de la serie *Clock Tower*, Hifumi Kono, junto con el director de *La Maldición*, Takashi Shimizu, *NightCry* se lanzó en 2016 a través de Kickstarter en el 20º aniversario de *Clock Tower: The First Fear* para PC y PS Vita. Ambientado en un crucero y con un "nuevo" asesino llamado Scissor Walker.



» [Super Famicom] Conocerás a Mary en imágenes cinematográficas de 16 bits bellamente renderizadas.

“A EXCEPCIÓN DE SWEET HOME, LOS ÚNICOS JUEGOS DE MIEDO QUE EXISTÍAN EN ESE MOMENTO ERAN TÍTULOS DE ACCIÓN CON TOQUES DE TERROR, COMO SPLATTERHOUSE, Y ESA NO ERA MI VERSIÓN IDEAL DEL TERROR”
HIFUMI KONO



» [Super Famicom] Muy pronto, Jennifer encontrará al terrorífico Scissorman protagonizando una escena sobrecogedora.



» [Super Famicom] Cuando aparece Scissorman, tendrás que ocultarte o permanecer fuera de su alcance para sobrevivir.

slasher norteamericanas, en el fondo se trataba de un beat'em-up clásico de scroll lateral.

No es que *Clock Tower* no recurra al gore, sino que le otorga mayor peso a la atmósfera. Dicho esto, la propia mansión está plagada de toda clase de terribles y góticas asquerosidades: cabezas de animales muertos, insectos zumbando sobre la carne y escalofriantes maniquíes, por citar algunas cosas maravillosamente representadas con la magia visual de los 16 bits.

Considerando todas estas cosas, Kono elaboró diseños que encarnaban su idea del terror y después ganó el concurso. Tras esta primera etapa conceptual, el siguiente paso sería desarrollar realmente *Clock Tower*.

Todos mis diseños de videojuegos se basan en una serie de pasos lógicos, así que el proceso ya está bastante consolidado en la fase de propuesta", explica Kono. "Una vez que empezó el desarrollo, solo me centré en cosas como el flujo de la historia, la creación del mapa o la producción de eventos. Sin embargo, había un problema. Más allá de las aventuras de texto, la idea de no poder atacar o derrotar enemigos era un concepto extraño en ese momento". Por ello, las ideas de Kono recibieron rechazo por parte del equipo.

Entre los títulos de terror exitosos de la época se encontraba el ya mencionado *Sweet Home*, un survival horror de Capcom basado en la película de terror japonesa del mismo nombre. En él, el jugador se adentraba en una horrible mansión maldita controlando a cinco cineastas. *Sweet Home* acabó siendo la inspiración de la popular saga *Resident Evil*, que originalmente se planteó como un remake en 3D de *Sweet Home*.

El clásico *Alone In The Dark*, que Kono ha citado anteriormente como inspiración para *Clock Tower*, también tuvo buena acogida en la época. Sin embargo, a diferencia de *Clock Tower*, ambos títulos incluían el combate como parte de la mecánica. En el contexto de la época, es comprensible que un videojuego no orientado al combate pudiera parecer una apuesta poco realista.

La protagonista de *Clock Tower*, Jennifer, es una adolescente normal y corriente. Se mueve a un ritmo terriblemente lento, se asusta y tarda una eternidad en ponerse a salvo. Esto también resulta ser uno de los aspectos más aterradores de su desarrollo. Ofrece la huida como única opción, y obstáculos que se podrían saltar o derribar en otros juegos, aquí se convierten en auténticas trampas mortales mientras te tambaleas torpemente huyendo del inexorable acosador. ▶

UN REPARTO DE SANGRE

CONOCE A LOS DESAFORTUNADOS HABITANTES DE LA MANSIÓN CLOCK TOWER

MARY

■ Llamada "Miss Mary" por las inocentes niñas que visitan la mansión, se muestra como una maestra cariñosa. Poco después de entrar en la residencia, se ausenta para buscar a su dueño, el Sr. Barrows, desencadenando los trágicos acontecimientos de *Clock Tower*.

SIMON BARROWS

■ El misterioso benefactor que ha adoptado a las huérfanas es propietario de la mansión Barrows, conocida también como Clock Tower. Simon no puede saludar a las nuevas hijas adoptivas a su llegada, aunque todos los indicios apuntan a que se encuentra en algún lugar de la mansión...

ANNE

■ Una de las amigas huérfanas de Jennifer y la mayor del grupo. Aunque puede salvarse, la pobre Anne es famosa por visitar la piscina de la mansión, momentos antes de que el brutal Scissorman salga del agua. Otra de las posibles muertes de Anne está inspirada en la escena de asesinato del 'techo' de la película *Phenomena*.

BOBBY

■ Acosador y villano con mayúsculas y también conocido en la saga como Scissorman, será tu principal tormento. Se trata de un infante con la palidez de un no muerto y un enorme par de tijeras, que aparece aleatoriamente para atormentar a las chicas. Un sádico asesino cuyos extraños orígenes se irán desvelando poco a poco.

LAURA HARRINGTON

■ Una de tus compañeras, Laura, se une en el viaje a la mansión maldita. Si bien hay un final alternativo en el que sobrevive, es más probable que termine siendo horriblemente asesinada. Uno de los personajes más agradables de la saga.

JENNIFER SIMPSON

■ La protagonista del juego, Jennifer, es adoptada por un misterioso millonario y escoltada a su espeluznante mansión noruega, junto a sus amigas y su maestra. Tímida y algo callada, va en busca de su maestra para después quedarse a solas mientras sus compañeras son ejecutadas. El personaje es un calco de la heroína atormentada de la película de Darío Argento, *Phenomena*, interpretada por la actriz Jennifer Connelly.

LOTTE

■ Lotte, la mejor amiga de Jennifer en el orfanato Graine, es tímida, de carácter fuerte y se siente muy incómoda en la mansión. No hay forma de salvarla y Lotte muere sea cual sea la decisión del jugador, y de forma realmente espeluznante. Como en otros tantos clásicos de terror, Lotte protagoniza una escena en la ducha especialmente desafortunada.



» [Super Famicom] *Clock Tower* es un desafío de supervivencia, corriendo por las habitaciones en busca de un escondite.

"NO CONFÍES EL MIEDO AL DISEÑO DE TUS MONSTRUOS"
HIFUMI KONO





» [Super Famicom] No todos los escondites funcionan para ocultarse de Scissorman, debajo del colchón estaba Jennifer...

"Además, el sistema de liderazgo con los directores y demás miembros del equipo no estaba claramente establecido en Human por aquel entonces, por lo que no estaba claro quién tenía derecho a tomar la decisión final sobre el juego", explica Kono. "Yo sólo llevaba dos años en la empresa, así que los miembros de mi equipo tenían la misma antigüedad que yo o más. Esto hacía las cosas más difíciles". Como resultado, Kono sintió que solo tenía a unas pocas personas en su bando.

"Tuve que preguntar amablemente a algunas personas si podían ayudar, y decirles a otras de forma asertiva que hicieran lo que yo dijera. Así es como completamos *Clock Tower*. Había un miembro del equipo de desarrollo que era especialmente desafiante. Comentaba abiertamente: "'este juego es aburrido'".

"Pero en el momento en que el juego salió a la luz y fue aclamado por la crítica, todos dijeron 'yo trabajé en esto'", se ríe Kono. Y bien que se rió, porque el lanzamiento de *Clock Tower* en SFC en 1995 fue todo un acontecimiento. Su gran éxito animó a Human Entertainment a crear otros títulos extraños y experimentales, y también dio lugar a nuevas secuelas de *Clock Tower*.

Incluso hoy en día, con sus gráficos old school y su movimiento simplista, *Clock Tower* sigue resultando terrorífico. Y es que sabe crear sus propios terrores a través de un diseño inusual, su atmósfera y su narrativa, todo ello empapado de inquietantes referencias al terror de los setenta.

"Lo más importante para mí fue la sensación de quietud, que no pasara nada, caminar por los pasillos en completo silencio", explica Kono. "El único sonido es el eco de los pasos. Al crear esos momentos de calma, creo que conseguí hacer más efectiva la aparición de Scissorman y el miedo al sonido de sus tijeras". El Sr. [Koji] Niikura se encargó de la dirección de sonido, y realmente demostró sus magníficas habilidades en esta faceta tan importante del juego".



» [Super Famicom] A veces llegarás a un callejón sin salida y Scissorman te igualará el flequillo con rudeza.



» [Super Famicom] Otra irrupción épica de Scissorman, atravesando la gran vidriera con una huérfana fiambre.

De hecho, el sonido en *Clock Tower* contribuye enormemente a su legendaria atmósfera. La banda sonora es bastante austera, impregnada con matices de viento lejano y pasos estridentes. Hay muy poca música. Sin embargo, cuando suena el tema *Don't Cry*, significa que Scissorman ha llegado y que hay que huir. El impacto en el jugador es enorme.

Entre sus terrores más notables, el pilar de la serie es Scissorman, cuyo nombre es Bobby. "La parte en la que Scissorman se muestra como un niño está muy influenciada por *Phenomena*", explica Kono. "Sin embargo, la idea de sus características tijeras surgió del personaje Cropsy de *La Quema* (un maníaco desfigurado que sostiene en alto unas tijeras de jardinería), y de *The Eroded Scissors* del cómic de Kazuo Umezu, *God's Left Hand, Devil's Right Hand*. "En *The Eroded Scissors*, había una escena en la que las tijeras atravesaban la mejilla de la heroína desde el interior de su boca, y transmitía ese dolor genuino y fácil de imaginar, específicamente porque era un objeto cotidiano. Y eso es algo que pensé que podíamos transmitir a los jugadores en la pantalla a través del videojuego. Además, el incómodo sonido de las tijeras metálicas era muy eficaz para evocar la sensación de urgencia y de peligro inminente".

La falta de seriedad de Scissorman es parte de lo que le ha hecho entrar en el Hall of Fame de los villanos de terror. Se arrastra sobre ti, de forma constante y repetitiva, y si te atrapa y te asesina brutalmente, realiza un ridículo baile de victoria sobre tu cadáver. Es una amenaza constante, que aparece en cualquier momento y cualquier lugar.

La secuencia de la versión mejorada de PlayStation en la que Scissorman se sienta en una mecedora a ver dibujos animados, es una de las escenas favoritas de Kono de toda la saga. "Creo que la idea de que un asesino, que se ríe inocentemente de unos dibujos animados intente matarte, es mucho más inquietante y aterradora que un criminal que se comporte con seriedad".

Pero, según Kono, el ritmo es más importante que las locuras homicidas o los pequeños hombres con tijeras. "Es así para todo tipo de juegos, pero creo que es especialmente importante en los survival horror. Estos juegos ofrecen un ritmo rápido cuando te persiguen o luchas contra los enemigos, pero si la situación continúa sin aflojar, el jugador se adormecerá", dice. "Eso hace que los monstruos, que deberían ser el centro del terror, resulten meros obstáculos. Para mitigar esto lo mejor posible y mantener la ambientación correcta, hay que intercalar situaciones pausadas y de ritmo lento de forma periódica".

Añade que, a diferencia del ocio pasivo, como las películas o la TV, los jugadores tienen un alto grado de libre albedrío, lo que añade mayor complejidad para crear un ritmo sólido. Sin embargo, no es lo único que hay que tener en cuenta a la hora de crear survival cautivadores.

"No confíes el miedo al diseño de tus monstruos", explica Kono. "Los sustos visuales son solo un pilar del juego. Por decirlo en términos culinarios, son solo un ingrediente del plato. Así que tienes que poner tu corazón y tu alma en cómo crear una atmósfera como el 'condimento' que da vida a esos ingredientes".

Explica que los diseños de los enemigos de *Silent Hill* son magníficos por sí mismos, pero que la radio es uno de los aspectos más aterradores del juego. "El ruido de la radio en sí mismo crea una ominosa sensación de presagio, es esencial para condicionar la atmósfera antes de que aparezcan los monstruos", afirma. Aconseja a los diseñadores de juegos de terror en ciernes que analicen el miedo todo lo que puedan.

"La palabra terror puede desglosarse en muchos estilos diferentes, cada uno de los cuales ofrece su propia calidad de sustos", continúa. "¿Qué tipo de miedo quieres presentar? ¿De dónde viene ese miedo? Hay que recordar siempre que no hay una respuesta clara y correcta a estas preguntas. "Por ejemplo, un niño pequeño asustado se abrazará a su madre. La mayoría de ellos se pondrán de cara a su madre cuando lo hagan, pero algunos apretarán la espalda contra su madre y mirarán al frente", continúa. "¿Tienen miedo de ver lo que temen o tienen más miedo de no poder verlo? El miedo es diferente para cada persona".

Tras el gran éxito de *Clock Tower* y sus secuelas, Kono, actual CEO de Nude Maker con sede en Tokio, busca un proyecto del que se sienta "satisfecho". A Kono le encantaría crear un nuevo juego de terror. "Sin embargo, salvo en el tema zombis, los nuevos survival horror tienen dificultades para equilibrar tanto el hueco de mercado como los presupuestos, cada vez más elevados, necesarios para generar gráficos de calidad", concluye. "Cómo resolveremos esto, es un gran desafío a medida que seguimos avanzando". ✱



UN HOMENAJE A TREASURE

GUNSTAR HEROES MARCÓ EL INICIO DE LA IMPRESIONANTE TRAYECTORIA DE TREASURE, AUTÉNTICOS MAESTROS EN COMBINAR DIVERSIÓN CON UN SORPRENDENTE VIRTUOSISMO TÉCNICO. SU PRESIDENTE, MASATO MAEGAWA, NOS GUÍA A TRAVÉS DE LA HISTORIA DEL ESTUDIO Y CÓMO SE HICIERON SUS LANZAMIENTOS MÁS RECORDADOS.

TEXTO DE NICK THORPE & DARRAN JONES
ENTREVISTA DE JONTI DAVIES

La Mega Drive fue hábilmente explotada por talentosos equipos de desarrollo a finales de los 80 y principios de los 90 pero, en nuestra opinión, pocos lograron igualar a Treasure en genialidad y virtuosismo técnico. El estudio fue fundado por Masato Maegawa el 19 de junio de 1992 e hicieron de *Gunstar Heroes* su mejor carta de presentación: un run-and-gun escandalosamente bueno, con una factura técnica tan espectacular como imaginativa.

La pericia de Treasure a la hora de trabajar con el hardware de 16 bits tenía sentido, ya que Maegawa y su equipo, de unos 18 empleados a finales de 1993, habían trabajado previamente en Konami, y muchos de ellos eran programadores expertos que había participado en éxitos recreativos del calibre de *Qix* y *The Simpsons*, así como en clásicos de SNES como *Axelay* y *Super Castlevania IV*. Tras trabajar cuatro años para Konami, Maegawa reveló en el Nº 11 de la revista *Gamefan* que "no soportaba hacer más secuelas, pero era consciente de que para impulsar las ventas siempre había que recurrir a ellas".

Cuando Maegawa y su equipo propusieron a Konami hacer *Gunstar Heroes*, sus jefes no mostraron interés alguno, así que hizo lo más lógico y abandonó la empresa para crear una propia, y de esa manera poder crear junto a sus compañeros los juegos que querían. Finalmente, se asociaron con Sega y *Gunstar Heroes* cosechó un éxito notable, lo que no estuvo nada mal tratándose de un juego realizado por solo siete personas a lo largo de diez meses. Tras vender más de 70.000 unidades en Japón y más de 200.000 en el extranjero, lo más fácil para Maegawa y su equipo habría sido limitarse a crear una secuela, pero el estudio se mantuvo fiel a sus principios y continuaron haciendo juegos completamente nuevos. De hecho, hubo que esperar hasta 2004 para recibir una secuela firmada por Treasure (del *Guardian Heroes* de Saturn), y al año siguiente llegaría al mercado una secuela de *Gunstar Heroes*.

Treasure permaneció fiel a las consolas de Sega durante varios años, pero en 1997 comenzaron a desarrollar para otras máquinas, aunque curiosamente muchos de aquellos títulos, como *Mischief Makers* (N64), *Guardian Heroes* (Saturn) y *Rakugaki Showtime* (PlayStation), fueron exclusivos de sus respectivos sistemas. Treasure se adentraría brevemente en el desarrollo para recreativas con los aclamados *Radiant Silvergun* e *Ikaruga*, pero siguieron siendo predominantemente desarrolladores para consola.

A pesar de sus numerosos y excelentes juegos, en Treasure también eran humanos y cometieron algún que otro error a lo largo de los años, con títulos como *Freak Out*, *Dragon Dive: D-Masters Shot* y *Silpheed: The Lost Planet* (la primera secuela del estudio). Sin embargo, la chispa de los primeros años puede encontrarse en títulos como *Astro Boy: Omega Factor, Gradius V* y *Bangai-O Spirits*. Los crecientes costes de desarrollo y la deriva habitual de la industria del videojuego provocaron que muchos de los últimos juegos de Treasure fueran licencias o secuelas, algo que Maegawa y su equipo habían evitado durante mucho tiempo. La última IP original de Treasure fue *Ikaruga* (2001), que en años recientes ha reaparecido en consolas modernas y PC.

No está claro si veremos algún juego nuevo de Treasure (su último lanzamiento fue *Gaist Crusher God* en 2014), pero en cualquier caso han dejado tras de sí tres décadas de títulos eclécticos y, casi siempre, sensacionales. Acompañadnos en este repaso a todos los juegos del variado catálogo de Treasure, en el que el propio Masato Maegawa comparte con nosotros algunos de sus recuerdos.



MASATO MAEGAWA

» El presidente de Treasure trabajó anteriormente en Konami, donde dejó su huella en muchos clásicos de la casa. Fundó Treasure en 1992 y sigue supervisándola hoy en día.

GUNSTAR HEROES

MEGA DRIVE, 1993







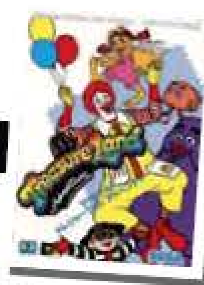
Pocos debuts han impresionado tanto como lo hizo este run-and-gun. No sólo era una demostración técnica de todo lo que podía dar de sí la consola de Sega, sino que también ofrecía una mecánica irresistible y una estética impresionante. Ningún concepto fue demasiado atrevido para meterlo en el juego, ni les tembló el pulso al diseñar jefes extravagantes. Esta maravilla de Treasure es un cajón de sastre, pero funciona de maravilla. Un shooter deslumbrante con un ritmo endiablado y que hace gala de una creatividad absolutamente desbordante.

MAEGAWA COMENTA:

"Con *Gunstar Heroes* decidimos ir a por todas a la hora de crear el juego de acción de nuestros sueños. Todo valía. Usamos nuestra imaginación para lograr cosas que parecían imposibles con en Mega Drive, como el logo poligonal de Treasure, la rotación del logo de la presentación y la naturaleza multi-articulada de Seven Force."

MCDONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE

MEGA DRIVE, 1993







Al fundar Treasure, Maegawa dividió al personal en dos equipos: uno trabajó en *Gunstar Heroes* y el otro firmó este encantador plataformas protagonizado por Ronald McDonald. A pesar de utilizar una licencia bastante peculiar, es un cartucho muy simpático que hace gala de la gran inventiva y la destreza técnica habitual de Treasure. Quizás es el juego más fácil del estudio para la consola de Sega, pero era de esperar, teniendo en cuenta el público infantil al que iba dirigido.

MAEGAWA COMENTA:

"En un principio los jefes iban a comer hamburguesas, pero nos dijeron que no fuéramos irrespetuosos con la comida de McDonald's, así que en su lugar pusimos como jefes a aquellos extraños seres que comían gemas. Aun así metimos todas las ideas interesantes que pudimos, incluyendo un logo que rotaba. De hecho, si introduces la contraseña correcta puedes hacer poligonal la pantalla de passwords."

DYNAMITE HEADDY



MEGA DRIVE, 1994







En Treasure no tenían problemas en abordar los géneros más convencionales, pero siempre encontraban formas de subvertirlos mientras hacían gala de su maestría técnica. *Dynamite Headdy* fue un buen ejemplo, al darle un giro de tuerca a las plataformas con la habilidad de su protagonista para cambiar de cabeza. Dominar las 18 clases de cabezas era clave para triunfar en un juego que presentaba jefazos tan extravagantes como un perro mecánico de juguete o la cabeza de un gigantesco bebé robot. Todo esto dio como resultado una joya tan desafiante como excéntrica.

NOS TRAJO DE CABEZA

Una selección de las testas de Headdy y cómo le afectan

PIG HEAD
Esta mutación porcina permite a Headdy disparar continuamente estrellas desde su hocico que rastrearán a cualquier enemigo que esté cerca.

BOMB HEAD
Esta cabeza de un solo uso permite matar a todos los enemigos en pantalla, pero tiene una pega: si no la lanzas rápido perderás una vida.

SUPER HEAD
Esta útil cabeza no solo da a Headdy supervelocidad, sino que también le permite saltar más alto y lanzar su cabeza más lejos.

AIR HEAD
Solo se puede utilizar en ciertas secciones del juego y otorga a Headdy la capacidad de volar. Ah, y además dispara en tres direcciones.

EMPTY HEAD
Esta testa hace que Headdy se vuelva transparente. Además de ser muy pintona, permite a nuestro héroe evitar la mayoría de los ataques durante un tiempo limitado.

TICKER HEAD
¿Abrumado por los enemigos? No hay problema. Con esta cabeza podrás congelarlos temporalmente y de esa manera liquidarlos a placer.

SLAMMER HEAD
Este cráneo metálico es bastante útil, ya que aumenta drásticamente su poder de ataque. También sirve para romper bloques específicos.

LIBERTY HEAD
Basada en la célebre estatua, te transportará a un minijuego de baloncesto en el que deberás encestar dentro de un límite de tiempo.

MAEGAWA COMENTA:

"En *Dynamite Headdy* logramos ejecutar varios trucos sobre el hardware de MD, como la rotación de los ejes X, Y y Z, la sobreescritura del fondo y la superposición de escenarios. Nos dijeron que el personaje de Maruyama no tenía pinta de malo, así que le dimos un aspecto más agresivo en la versión occidental."

YU YU HAKUSHO MAKYO TOITSUSEN

MEGA DRIVE, 1994



El juego de MD menos conocido de Treasure, en gran parte porque (con la excepción de Brasil) nunca se lanzó fuera de Japón. Aunque carece del brío visual de los primeros juegos del estudio, rebosa ingenio y ofrece combates para cuatro jugadores, así como cambiar de plano de profundidad en pleno combate, un concepto que retomarían en su posterior brawler, *Guardian Heroes*. No es tan accesible como otros juegos de Treasure debido a la peculiar mecánica de combatir en varios planos y la barrera idiomática, pero, si perseveras, disfrutarás con su gran oferta de modos de juego durante mucho tiempo.

MAEGAWA COMENTA:

Iba a ser una creación original llamada *Senjutsu Kakuto Axion*, pero acabamos transformándolo en un juego diferente protagonizado por el elenco de *Yu Yu Hakusho*. Nuestro programador principal era fan de Hiei, así que pudimos hacer que nuestra versión fuera muy fiel al personaje. El concepto era crear un juego de lucha para cuatro jugadores con controles sencillos. Durante los descansos, todos los que trabajábamos en Treasure nos reuníamos y nos enfrentábamos en este juego.

LIGHT CRUSADER

MEGA DRIVE, 1995



El adjetivo que mejor resumiría el último juego de Treasure para MD sería "insípido". Aunque desplegaba una llamativa perspectiva isométrica y algunos enormes y detallados jefes, su imprecisa mecánica de combate y su lento ritmo lo alejan del resto del catálogo de Treasure para MD. *Light Crusader* fue un noble intento de mezclar plataformas con la aventura y los combates de un Action RPG, pero la fusión no acabo de funcionar. Un raro fallo dentro del legado del estudio.

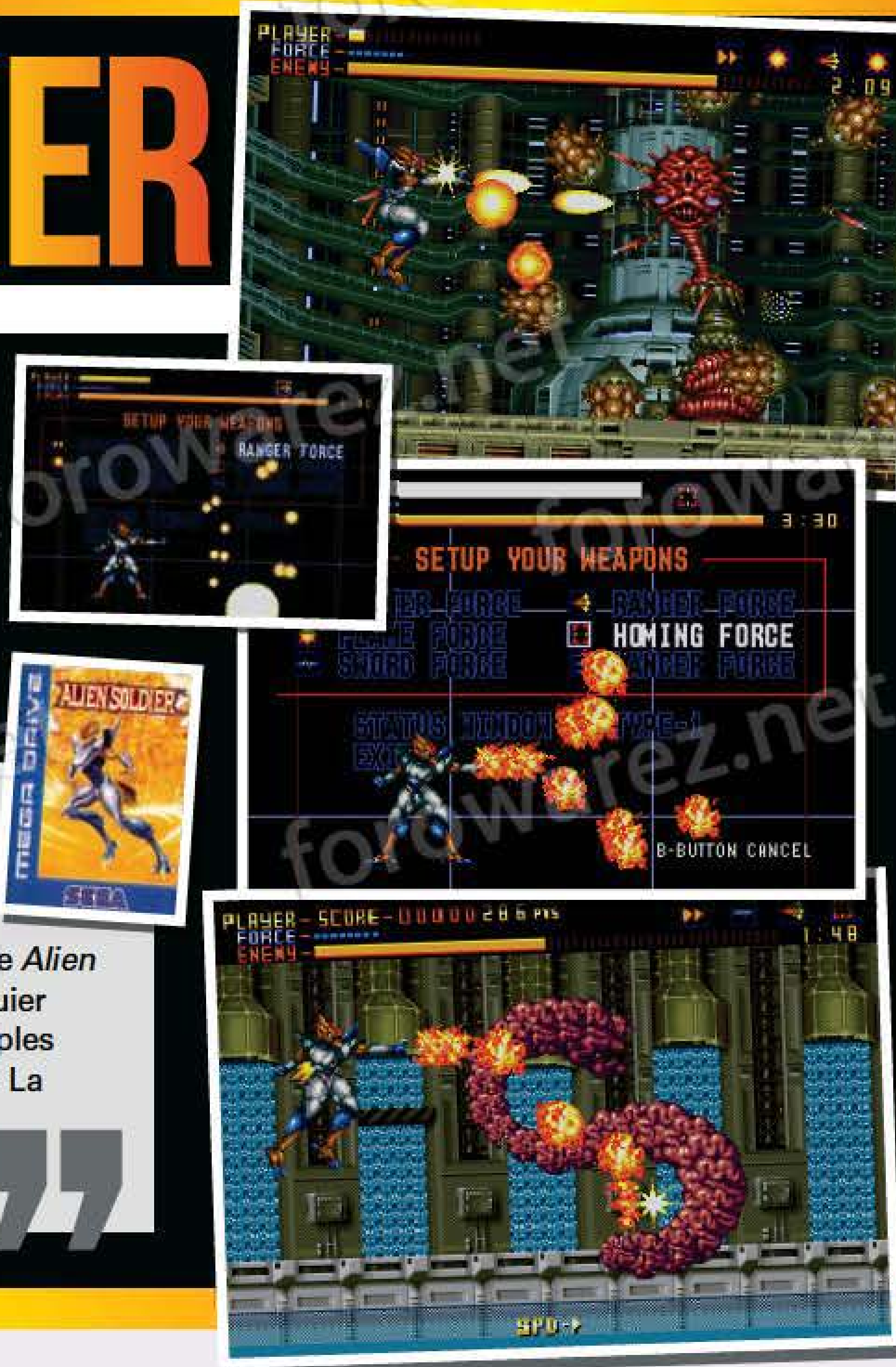
MAEGAWA COMENTA:

***Light Crusader* surgió porque queríamos probar a hacer un juego isométrico en Mega Drive. Utilizamos 16 o más colores para dibujar las estatuas de la diosa que servían como punto de guardado, y creo que eran realmente hermosas. Aún recuerdo la grata sorpresa que me llevé la primera vez que vi aquellas estatuas en la pantalla.**

ALIEN SOLDIER

MEGA DRIVE, 1995

Toda la pericia técnica y la experiencia que acumuló Treasure mientras programaban en Mega Drive se puso a prueba en *Alien Soldier*. Es una muestra asombrosa de lo que era capaz de hacer la consola de Sega, poniendo a prueba constantemente su hardware con un apabullante despliegue de pirotecnia. Su dificultad es tan monumental como su factura visual, por lo que necesitarás nervios de acero y un profundo conocimiento de las habilidades de Epsilon-Eatle si quieres sobrevivir en este impresionante boss rush.



MAEGAWA COMENTA:

El jefe Seven Force de *Alien Solider* [que apareció originalmente en *Gunstar Heroes*] solo tiene cinco variaciones aquí, pero en realidad queríamos llamarlo 'Seventy Force' y que se transformara de 70 maneras distintas. Por desgracia, el tiempo jugó en nuestra contra, ya que el desarrollo de *Alien Soldier* se vio interrumpido por la aparición de la Saturn. En cualquier caso, el concepto del juego era llenarlo con jefes dotados de múltiples articulaciones, con 100 jefes que iban apareciendo sucesivamente. La demo inicial deja entrever todos los detalles del mundo y los escenarios que estábamos planeando, pero la mayoría no llegó a incorporarse dentro del lanzamiento final.

5 DATOS DE ALIEN SOLDIER

Datos interesantes sobre esta obra de culto

1. *Alien Soldier* requirió un largo desarrollo que se prolongó durante más de dos años.
2. Su productor, Hideyuki Suganami, se volcó en el juego y en un principio tenía la intención de hacerlo por su cuenta.
3. Curiosamente, el juego de Treasure nunca llegó a lanzarse en formato físico en EE.UU.. Solo estuvo disponible a través del Sega Channel.
4. Esto probablemente ha sido la causa de que sea la obra de Treasure para MD más cotizada actualmente. Te pueden llegar a pedir más de 350 euros por una copia PAL, y mucho más por el lanzamiento japonés.
5. Si no puedes pagar ese dineral, también está disponible en varios formatos, junto *Gunstar Heroes*, *Dynamite Headdy* y *Light Crusader*.

forowarez.net

GUARDIAN HEROES





SATURN, 1996

■ Triunfal debut de Treasure en la generación 32-bit de la mano de un beat'em up diferente a cualquier otro. Además de ofrecer colosales combates, el juego incluye elementos RPG que hacen evolucionar a tu personaje, así como una historia con ramificaciones y distintos finales. La adaptación para Xbox 360 sumaba además un modo arcade y la posibilidad de jugar online.



CONOCE AL EQUIPO

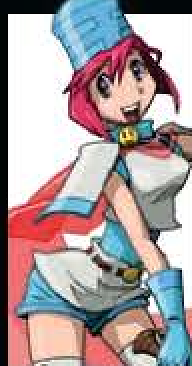
Te presentamos al elenco de guerreros de Guardian Heroes



GINJIROU
¿Qué grupo de aventureros sería este si no contara con un ninja? Con una personalidad algo taciturna, cuando llega la hora de repartir Guinjirou es un maestro en los ataques rápidos.



HAN
Este corpulento mercenario tiene una personalidad tan grande como su espada. Aunque no es muy carismático ni utiliza la magia de una manera muy efectiva, Han será tu hombre a la hora de repartir cera.



NICOLE
A primera vista puede que no de el perfil de una luchadora, pero si aprendes a controlar sus ataques acabarás con una sonrisa en el rostro y un montón de enemigos caídos en batalla.



RANDY
Este mago adolescente tiene un conejo y una maldición: es el más normal dentro de un grupo de héroes muy peculiar. Requiere cierta habilidad, por lo que no es apto para novatos.



SERENA
Es una luchadora bien equilibrada y la mejor camarada para Han, pero Serena no estará disponible en tu primera partida. Para saber por qué, tendrás que ponerte manos a la obra.



MAEGAWA COMENTA:

Conseguimos crear en Saturn un juego de acción para seis jugadores, pero con la versión Xbox Live Arcade, que aún está disponible en formato digital, logramos aumentar la cifra a 12 jugadores. Jugar junto a un gran número de personas siempre es divertido. Me encantan las situaciones caóticas en las que es difícil incluso localizar a tu propio personaje. Cuando se lanzó originalmente, todos los medios nos pidieron que les dijéramos las configuraciones correctas de los personajes, pero la forma correcta de jugar es hacerlo siguiendo tus propias reglas.



MISCHIEF MAKERS

NINTENDO 64, 1996



■ La primera propuesta de Treasure fuera de las consolas de Sega fue un juego inusual en muchos sentidos. La mecánica principal de agarrar cosas para sacudirlas, lanzarlas y manipularlas de diversas formas era bastante original para su época, al igual de la estética del juego. El diseño 2D de *Mischief Makers* también dejó descolocados a prensa y público en unos tiempos ya dominados por los entornos tridimensionales, pero merece la pena revisitarlo para descubrir sus innegables cualidades.

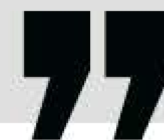






MAEGAWA COMENTA:

Al principio no había un entorno de desarrollo, y tratar de hacer un juego en 2D con el, por entonces, desconocido entorno de desarrollo en 3D de la N64 nos causó todo tipo de dificultades... ¡Por eso llamamos a la versión japonesa del juego *Troublemakers*! Aun así, nos divertimos mucho creando situaciones únicas para cada fase. El gatttai (combinación/coalescencia) de los jefes multi-articulados fue, sin duda, lo más destacado del juego.



SILHOUETTE MIRAGE

SATURN, 1997/PLAYSTATION, 1998



■ Shyna es la última esperanza de un mundo en el que todos han mutado en forma de siluetas o espejismos. Los ataques de la protagonista de este juego se polarizaban en función de la dirección que tomaba (izquierda o derecha), un concepto que Treasure retomaría más adelante. Otro buen juego que acabó sufriendo algunos cambios importantes, como una dificultad más alta, cuando Working Designs editó la versión PlayStation en EE.UU.

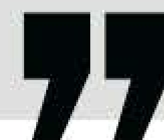






MAEGAWA COMENTA:

Cuando empezamos a planificar *Silhoutte Mirage*, la idea era hacer que aparecieran fantasmas si seguías utilizando un solo tipo de ataque. Pensamos que podíamos crear un juego de acción más interesante utilizando el concepto de cambiar entre diferentes atributos, dependiendo de si el personaje miraba a la izquierda o la derecha, pero nos costó mucho trabajo hacerlo sin complicar los controles.

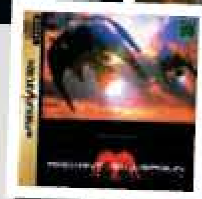


RADIANT SILVERGUN

ARCADE/SATURN, 1998

Si solo pudiéramos etiquetar de "legendario" a un juego de Treasuse, ese sería sin duda *Radiant Silvergun*. Es legendario por su diseño único, que deja de lado los power-up y te anima a mejorar una amplia gama de armas estándar a base de disparar a los enemigos con combinaciones de colores. Es legendario por extraer el máximo rendimiento a un hardware tan complejo como el de Saturn. Su enorme calidad hizo que el original de Saturn acabara siendo legendariamente caro. Por suerte, se reeditó digitalmente para Xbox 360 en 2011 y, gracias a la retrocompatibilidad, funciona en las Xbox modernas.







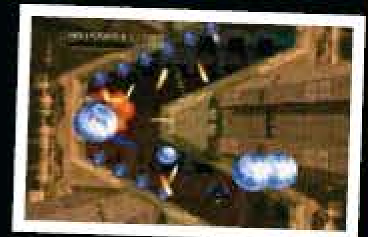
MAEGAWA COMENTA:

Radiant Silvergun está repleto de homenajes. Si reconoces lo que estamos parodiando no podrás evitar reírte. El último jefe, XIGA, es realmente juguetón e imaginativo. El concepto siempre consistió en combinar elementos de puzle con disparos. Como arcade, era demasiado largo para una sola partida, así que recortamos algunos de los niveles.



LOST IN TRANSLATION

Problemas para jugar con la recreativa de Radiant Silvergun en Occidente



Si vas a comprar una copia original de *Radiant Silvergun*, probablemente será la de Saturn, pero puede que te sientas tentado de adquirir el cartucho arcade ST-V. Aquellos que se decidan a hacerlo les espera una desagradable sorpresa, ya que *Radiant Silvergun* requiere una BIOS japonesa para funcionar correctamente. Aunque el juego arrancará y funcionará sin problemas, el control se reducirá a solo dos botones, dejándote sin acceso a la mayor parte del arsenal de tu nave. Por suerte, el cartucho no tiene bloqueo regional, así que una placa base ST-V japonesa o una BIOS modificada te solucionarán este problema.

RAKUGAKI SHOWTIME

PLAYSTATION, 1999



La única exclusiva de Treasure para PlayStation presenta a unos personajes garabateados que luchan entre sí en una arena 3D, lo que provoca las comparaciones con *Power Stone*, aunque la acción de lanzar objetos es mucho más importante aquí. Ahora es bastante caro, pero tuvo un lanzamiento digital en la PlayStation Store japonesa.



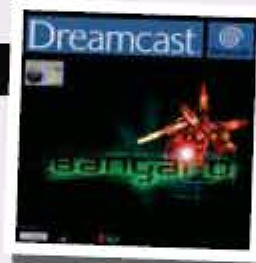


MAEGAWA COMENTA:

Puedes jugar con una dificultad 'super' que se desbloquea con un truco [en la pantalla del título mantén pulsados L1 + R2 + Select + Izquierda + Triángulo + X durante 10 segundos hasta oír una explosión, y repítelo dos veces para encontrar 'super' como opción en el desbloqueado modo de selección de nivel]. Así es cómo pretendíamos que se jugara originalmente. En el modo de cuatro jugadores el caos que se organiza forma parte de la diversión. Creo que fue genial que, en lugar de crear gráficos detallados y bonitos, optáramos por los garabatos [rakugaki].

BANGAI-O

N64/DREAMCAST, 1999



Dicen que el tamaño importa, y *Bangai-O* lo demuestra. El jugador controla un mecha volador que puede disparar en ocho direcciones, con el objetivo de eliminar enemigos y jefes. Todos ellos son mucho más pequeños de lo que cabría esperar, pero se hizo con el objetivo de meter más elementos en pantalla. Los enemigos tienen mucha potencia de fuego y tienes un contraataque que responde al fuego enemigo a base de lanzar cientos de misiles. Añade unos diálogos y personajes muy peculiares y tendrás como resultado todo un juego de culto.





MAEGAWA COMENTA:

Al principio iba a ser un juego de pura acción, pero se convirtió en un shooter cuando implementamos la mecánica de disparo. A partir de ese momento el concepto fue un reto para nosotros ¡para ver cuántas balas podíamos meter en pantalla! Creo que el Edit Mode y la función 'sound load' de la versión de DS, *Bangai-O Spirits*, también fueron ideas interesantes.

GUNBEAT

ARCADE, CANCELADO (2000)

El primer juego de Treasure que se canceló tras ser anunciado estaba destinado a la placa NAOMI de Sega. *GunBeat* de dejó ver fugazmente en ferias y muebles de testeo, pero hoy en día solo quedan imágenes y grabaciones de vídeo, sin que exista ninguna versión jugable, oficial o "extraoficial".



MAEGAWA COMENTA:

Nuestro plan era combinar carreras y disparos al más puro estilo arcade pero, para ser sinceros, no era muy divertido a la hora de jugar, así que abandonamos el proyecto. Es triste reconocer que lo único que completamos fue la secuencia de introducción.

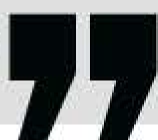


SILPHEED: THE LOST PLANET

PLAYSTATION 2, 2000

■ Pocos imaginaban que Treasure llegaría a firmar una secuela del memorable shoot'em up de Game Arts, pero por desgracia, esta primera creación del estudio para PS2 no estuvo a la altura del original ni de los anteriores shooters de Treasure. Y eso que en su momento impresionó con sus fondos 3D generados en tiempo real, en contraste con los escenarios pre-renderizados del juego de Mega CD. La mecánica era bastante sólida, pero muy básica, y la dificultad era muy baja en la configuración por defecto.





MAEGAWA COMENTA:

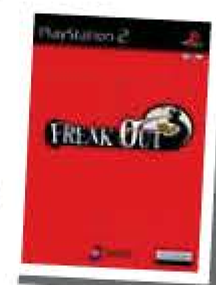
El concepto original de *Silpheed* era presentar formas de vida de una manera única en Dreamcast, pero un día decidimos de repente rehacer el juego para PlayStation 2. Desde el principio estuvimos produciendo una gran cantidad de storyboards y recuerdo que celebrábamos reuniones cada semana para dirigir la producción del juego.



FREAK OUT

PLAYSTATION 2, 2001

■ Treasure nunca ha sido reacia a lo absurdo y extraño, pero este juego de acción en 3D es posiblemente lo más raro que produjeron. Las 12 de hermanas de Linda han sido poseídas por demonios, por lo que tendrá que luchar contra ellas, convertidas en jefes, para salvarlas. Su poder clave es una bufanda poseída, que puede usarse para agarrar y estirar a los enemigos, lo que permite realizar pellizcos y lanzamientos a lo tirachinas. *Freak Out* (*Stretch Panic* en EE.UU.) tiene un look único, pero tiende a dividir las opiniones. Si te apetece probarlo, se encuentra barato.





MAEGAWA COMENTA:

El plan inicial era implementar mecánicas utilizando sombras, más allá del concepto de tirar, pero desafortunadamente el uso de las sombras se desechó debido al feedback que recibimos, que decía que la acción se volvería demasiado complicada y difícil de entender. Pero es un concepto que aún me gustaría explotar.

SIN & PUNISHMENT

NINTENDO 64, 2000

■ Con unos gráficos espectaculares y toneladas de acción frenética, este shooter 3D no debería faltar en ninguna colección de juegos de importación de N64. Su mecánica recuerda a *Cabal*: controlas a tu personaje en primer plano mientras esquivas a derecha e izquierda los disparos enemigos. La posibilidad de moverse y apuntar simultáneamente, así como los escenarios 3D, son lo que diferencia a este juego de otros shooters parecidos.

MAEGAWA COMENTA:

En origen iba a llamarse *Glass Soldier* e incorporaría algunos intrincados vínculos con *Alien Soldier*. El concepto se basaba en el uso de la posición izquierda del mando de N64, y es muy difícil de controlar así, por lo que estudiamos la posibilidad de implementar una función de apuntar con el Controller Pak, pero nunca llegó a realizarse. Sin embargo, en la secuela pudimos hacerlo utilizando el Wiimote.











VE AL OESTE, JOVEN

Cómo Sin & Punishment llegó finalmente a Occidente

■ Como demuestra sus voces en inglés, *S&P* no se diseñó como una exclusiva japonesa.

■ Nintendo lo anunció en la conferencia del E3 2001, pero no llegó a mostrarse en su stand.

■ En 2004, el juego fue traducido al chino y comercializado para el iQue Player.

■ El juego finalmente se lanzó en Occidente a través de la Consola Virtual de Wii, en 2007.

■ Debutó en Wii U en 2015, y actualmente es la única forma de adquirir el occidental hoy en día.

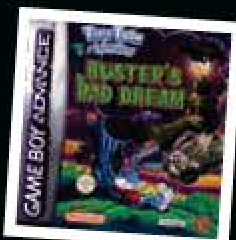
TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S BAD DREAM



GAME BOY ADVANCE, 2002

■ Este beat'em up os sorprenderá a muchos. Encarnando a Buster Bunny, puedes elegir a un compañero, cada uno con sus propias habilidades, antes de sumergirte en una pesadilla llena de criaturas hostiles. Es más difícil de lo que cabría esperar en un cartucho aparentemente destinado a los niños, pero la mayor sorpresa es el diseño de los combates, repleto de combos y ataques especiales. Es un poco repetitivo, pero los fans de *Astro Boy: Omega Factor* podrán reconocer en este juego algunas de las líneas maestras que definirían posteriormente la fórmula de su juego favorito.







UNA REALIDAD ATERRADORA

La extraña historia de la versión norteamericana

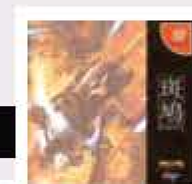
Hay muy pocas diferencias entre las versiones europeas y norteamericanas de este juego: un título diferente requiere una pantalla de título distinta, y obviamente, también afecta al embalaje. El juego estaba terminado y listo para salir en 2002, pero la versión americana permaneció congelada durante años, hasta que apareció en cantidades muy limitadas en 2005. Para entonces la GBA había sido sustituida por la DS. Además, el embalaje y las pantallas del título seguían mostrando la fecha de copyright de 2002. ¿Qué ocurrió exactamente? Nadie lo sabe con certeza. Las teorías más comunes apuntan a un problema de publicación con Conspiracy Entertainment, quienes probablemente habían perdido la licencia antes de poder sacar el juego al mercado. Sin embargo, es muy probable que este incidente tuviera que ver con la cancelación de otro proyecto de Treasure también relacionado con los Tiny Toons.

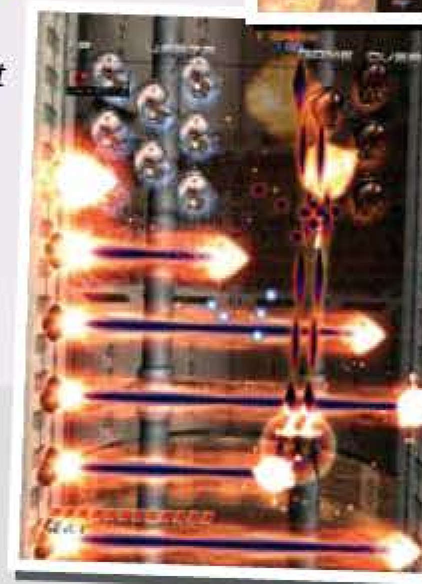
MAEGAWA COMENTA:

Este título ni siquiera se lanzó en Japón, pero fue producido por el equipo de *Bangai-O*. En realidad, *Bangai-O* iba a ser, en origen, un juego de acción colaborativa como *Buster's Bad Dream*. Creo que es juego genial lleno de mecánicas interesantes, como el sistema de personajes asociados y los combos continuos.

IKARUGA

ARCADE, 2001/DREAMCAST, 2002/GAMECUBE, 2003





■ Tomando la polarización de armas de *Silhouette Mirage* y el encadenamiento de enemigos de *Radiant Silvergun*, Treasure creó uno de los shooters más reverenciados de todos los tiempos. *Ikaruga* no solo se juega de maravilla: su factura audiovisual es sencillamente impresionante, con una banda sonora que llega a conmover. Está en Xbox, PS4, Switch Y PC actualmente, así que corre a por él.

MAEGAWA COMENTA:

Presentamos el prototipo de *Ikaruga* a muchos publishers, pero nadie quiso publicarlo, así que decidimos comercializarlo por nuestra cuenta. Con *Ikaruga* creo que llevamos la fórmula de puzle y disparos de *Radiant Silvergun* a nuevas cotas. Si pudieras jugar con *Ikaruga* a cámara lenta ¡Sería un juego de puzles! La única parte complicada del desarrollo fue lo que nos costó reunir a un buen equipo de testers, porque no todo el mundo era capaz de localizar los bugs del juego.

TINY TOON ADVENTURES: DEFENDERS OF THE UNIVERSE

PS2/GAMECUBE, CANCELADO (2002)



■ El segundo título cancelado de Treasure (al menos que conozcamos) se asemeja mucho, en términos de mecánica, a *Rakugaki Showtime*, pero aquí aparecen Buster Bunny y Plucky Duck lanzándose bolas. Nunca se ha revelado el motivo de la cancelación del proyecto, pero desde hace años circula por ahí una versión jugable del juego.

HAJIME NO IPPO: THE FIGHTING!

GAME BOY ADVANCE, 2002



■ Es posible que no conozcas este manga de boxeo, pero ha sido todo un fenómeno en Japón, donde lleva publicándose desde 1989. Aunque de primeras se parece mucho a cierto clásico pugilístico, esta exclusiva japonesa encierra mucho más. Cuentas con bastantes más opciones defensivas para acompañar al sistema de puñetazos de un solo botón, y el alcance de los boxeadores afecta a los combates.

MAEGAWA COMENTA:

Este proyecto surgió porque algunos miembros de nuestro equipo de desarrollo eran grandes fans de *Hajime No Ippo*. De hecho, solían guardar toda su colección de mangas en las oficinas de Treasure. La estrategia del juego está inspirada en el concepto del boxeo de 'esperar un ataque, esquivarlo, y luego atacar'. El contraataque era el elemento clave del juego, al igual que en el manga original.





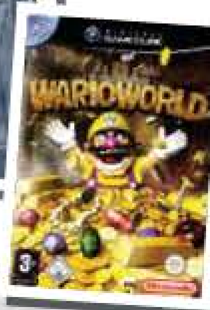


WARIO WORLD

GAMECUBE, 2003







No se puede mantener a Wario alejado de un tesoro durante mucho tiempo, así que tenía sentido que fuera Treasure la encargada de dar al codicioso rival de Mario su primer plataformas en 3D. Despliega todo el encanto que cabía esperar, con una estética bonita y una mecánica plataformera de la vieja escuela que incluía montones de oro escondido. Por desgracia, es un juego muy corto que fue acusado de ser repetitivo, un adjetivo que no solía aparecer a la hora de hablar de los juegos de Treasure.

MAEGAWA COMENTA:

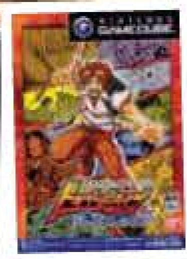
Hicimos la versión japonesa después de que la occidental saliera a la venta, así que aprovechamos para realizar cambios. El programador principal estaba especialmente encariñado con el último jefe, así que para la versión japonesa hicimos un remake. En realidad, queríamos hacer un juego un poco más grande e incluir características adicionales, aunque no teníamos mucho margen.

DRAGON DRIVE: D-MASTERS SHOT

GAMECUBE, 2003







Este lanzamiento, exclusivo para Japón, es la adaptación de un manga sobre un videojuego ficticio en el que se lucha contra dragones virtuales. Es un shooter 3D con algunas zonas "sobre raíles", al estilo de *Panzer Dragoon*, y algunas zonas abiertas a lo *Zone Of The Enders*, en las que tienes que destruir a otros dragones, además de batirte en duelo con los jefes. Los power-up aparecen en forma de cartas, que se pueden activar con el D-pad. A pesar de su potencial, los gráficos tampoco son nada del otro mundo y las fases no son demasiado emocionantes.

MAEGAWA COMENTA:

Desde el principio habíamos planeado producir un shooter 3D, así que fue bastante fortuito que surgiera la oportunidad de trabajar con una propiedad tan adecuada como *Dragon Drive*. El desarrollo no fue precisamente fácil: tuvimos algunos problemas, como la ausencia de nuestro principal programador, pero al final lo conseguimos.

ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

GAME BOY ADVANCE, 2003









Aunque incluye algunos elementos de plataformas y disparos, esta licencia es más un beat'em up que otra cosa. Con numerosas hordas de enemigos a los que enfrentarse, no tardarás en asumir que los ataques especiales de Astro Boy no son para acumularlos, sino para desplegarlos con frecuencia y volver a recuperarlos a base de puñetazos y patadas. Las imaginativas, y a nivel técnico maravillosas, batallas contra los jefes son uno de sus fuertes del cartucho, así como el twist que provoca cierta viaje en el tiempo cuando ya creías tenerle tomada la medida al juego. Uno de los mejores títulos de GBA.

EL MUNDO DE TEZUKA

Este elenco va más allá de Astro Boy – rastreemos sus orígenes



SHARAKU
Este antagonista procede de *The Three-Eyed One*, un manga publicado entre 1974 y 1978. Normalmente no es un mal tipo, a no ser que le quiten la venda que tapa su tercero ojo, lo que puede daros una idea del rol que asume aquí.



BLACK JACK
Una de las creaciones más famosas de Tezuka es este médico sin licencia cuyas aventuras en formato manga han sido publicadas en nuestro país. En el juego ejerce de aliado, aunque solo a nivel narrativo.



PHOENIX
El inmortal pájaro de fuego protagonizó el manga que Tezuka siempre consideró la obra de su vida, y en el que trabajó durante décadas antes de fallecer en 1989. Se involucra dentro del juego en un momento inesperado.

MAEGAWA COMENTA:

En realidad es un juego del "Mundo de Osamu Tezuka". Durante el desarrollo siempre hubo alguien de Sega rondando por aquí y tuvimos muchas discusiones tensas [risas]. Después de lanzar la versión japonesa tuvimos más tiempo para trabajar en la occidental, que se podría considerar la versión definitiva.

GRADIUS V

PLAYSTATION 2, 2004



El destino es caprichoso. El hecho de que a Treasure se le confiara una de los emblemas más queridos de Konami, fue como cerrar un círculo. *Gradius V* es una excelente entrega de la serie, muy respetuosa con su legado, pero además incorporó elementos nuevos, como el control que ejerce el jugador sobre los "Options". También es posible recuperar dichos "Options" tras morir, lo que era de agradecer, ya que era tan correoso como todos los *Gradius*. Eso sí, pocas tan espectaculares, a nivel audiovisual, como esta entrega.

MAEGAWA COMENTA:

"Al tratarse de una entrega numerada de la famosa serie, el desarrollo fue agradable en algunos aspectos y duro en otros. Introdujimos la edición de armamento y el control de los Options. Pero creo que el juego nos quedó demasiado largo. Además, nuestra labor se complicó por el hecho de que estábamos abriendo una tercera oficina en la época en la que estábamos haciendo el juego."

ADVANCE GUARDIAN HEROES

GAME BOY ADVANCE, 2004



La primera secuela directa de Treasure era ciertamente ambiciosa al llevar la caótica acción de *Guardian Heroes* a la pequeña pantalla de GBA. A veces parece demasiado para la portátil, ya que el juego es propenso a sufrir ralentizaciones. Sin embargo, la profundidad del sistema de combate y la gran escala de las batallas fueron difíciles de igualar en GBA. A esto se unía además las clásicas "set-pieces" Made in Treasure, como la fase de la balsa del río, que era todo un espectáculo. No está a la altura del original, pero si lo jugaste hasta la saciedad y te quedaste con ganas de más, *Advance Guardian Heroes* es un juego que deberías probar.

MAEGAWA COMENTA:

"*AGH* se centra en el modo versus para cuatro jugadores. Espero que los jugadores establezcan varias reglas y disfruten de las batallas estratégicas con otros jugadores utilizando los counters. Nos encantan los counters, por eso son el eje de muchos de nuestro juegos."

GUNSTAR FUTURE HEROES

GAME BOY ADVANCE, 2005

La manzana no cae lejos del árbol: al igual que su predecesor,. *Gunstar Future Heroes* es técnicamente impresionante y rebosa acción. Además es más variado, si eso era posible, con guiños a clásicos como *Flicky* y *After Burner*, además de homenajes al original. Es una pena que no hubiera sido más largo, porque al final sabe a poco.



MAEGAWA COMENTA:

"Recuerdo haber construido y reconstruido niveles una y otra vez. Había tipo de fases no llegaron a la versión final, incluyendo una en la que había que escalar una cascada. Hasta había un "triturador de archivos" que borraba los datos guardados. Era muy divertido, pero desgraciadamente hubo que eliminarlo porque iba en contra de las normas de producción. Me arrepiento de haber tenido que dejarlo fuera. La fase de homenaje a Sega incluía originalmente más elementos, incluyendo un guiño a *ESWAT* y otros clásicos, pero al final tuvimos que dejar fuera muchas cosas."



ESCENAS ELIMINADAS

Maegawa no bromeaba sobre los recortes. Aquí hay algunos de ellos.

- Una sala de *Altered Beast*, como se aprecia en esta pantalla. Los sprites inacabados del dragón y el oso están en el código final.
- También hay sprites del protagonista de *ESWAT*, aunque solo unos pocos, sin contexto.
- El tema *Final Take Off* de *After Burner* llegó a escucharse en un tráiler, pero no se utilizó a pesar de que su sección si llegó a salir en el juego final.
- Entre los datos del juego final se puede encontrar temas musicales de muchos clásicos de Sega, incluyendo *Altered Beast*, *Super Thunder Blade*, *Galaxy Force II*, *ESWAT* y *Golden Axe*.



BLEACH: THE BLADE OF FATE

DS, 2006

Este juego de lucha fue la primera de las tres adaptaciones que realizó Treasure de la popular serie de manga, en la que el adolescente Ichigo Kurosagi actúa de segador de almas (un guía de las almas que cruzan al Más Allá que además debe combatir a unos peligrosos espíritus llamados hollows). Hasta cuatro personajes pueden participar en los combates, lo que recuerda en cierto modo a *Yu Yu Hakusho*. Los jugadores utilizan la pantalla táctil para activar las cartas especiales que activan diversos efectos durante el combate. No es uno de los juegos más conocidos de Treasure, pero si eres fan del manga original te gustará.





SEGA AGES 2500: GUNSTAR HEROES TREASURE BOX



PLAYSTATION 2, 2006

Aunque Treasure no hizo este recopilatorio, Maegawa lo supervisó. Incluye las versiones Mega Drive y Game Gear de *Gunstar Heroes*, así como una versión, escondida, del prototipo del juego de Mega Drive. Su título puede llevar a cierta confusión, ya que *Gunstar Heroes Treasure Box* también incluye *Alien Soldier* y las versiones Mega Drive, Game Gear y Master System de *Dynamite Headdy*, lo que le convierte en un bonito homenaje a los primeros años del estudio. Es el único recopilatorio de Treasure hasta la fecha, y además cuenta con el sello de calidad de los maestros de la emulación M2.





BLEACH: DARK SOULS



DS, 2007

No, no es "ese" *Dark Souls*. Esta secuela del anterior título de *Bleach* facturado por Treasure ofrece más peleas a cuatro bandas y todo lo que podría esperar de la secuela de un juego de lucha, añadiendo nuevos movimientos para los antiguos personajes, así como un lote de nuevos luchadores adicionales. El número de cartas que puedes llevar a la batalla también se ha cuadruplicado. En esencia no se diferencia demasiado de su predecesor, pero sigue siendo un juego de gran calidad que hará las delicias de los fans más acérrimos del manga y el anime original.

BANGAI-O SPIRITS

DS, 2008

La secuela de *Bangai-O* añadió un montón de armas nuevas, así como la posibilidad de hacer retroceder a los enemigos gracias a armas cuerpo a cuerpo como el bate del béisbol, provocando un efecto dominó. También añade un reparto completamente nuevo, aunque no hay mucha historia detrás; de hecho, Treasure le da a los jugadores las llaves del castillo, con un editor de niveles y una innovadora función de "carga de sonido" que permite compartir las fases personalizadas en forma de audio, para reproducirlas en el micro de la DS. Muy ingenioso.







A OTRO NIVEL

¿Buscas algunos niveles para la "carga de sonido"?

***Bangai-O* Custom Level Repository**
bit.ly/bangaiocustom
Una lista de niveles, con instrucciones sobre cómo hacer funcionar los niveles y enlaces a otros recursos. Es muy recomendable.

***Bangai-O Spirits* Sound Load Vault**
bit.ly/bangaiovault
Un archivo muy completo que parece recopilar todas las fases customizadas disponibles online, incluyendo un impresionante directorio de YouTube.

SIN & PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES

WII, 2009

■ Ambientado muchos años después de los acontecimientos de la anterior entrega, *Sin & Punishment* te pone en la piel de Isa Jo, hijo de Saki y Airan, los protagonistas del juego original, en su intento por proteger a una misteriosa chica llamada Kachi a la que se te había ordenador matar. *Successor Of The Skies* (*Star Successor* en Norteamérica) toma todo lo que tenía el juego original y lo eleva al 11: es más largo y desafiante, más intuitivo a la hora de jugar gracias al uso del Wiimote como puntero y es un festín audiovisual. Una de las mejores exclusivas de Wii.



MAEGAWA COMENTA:

> Habíamos hablado de usar un sensor cuando estábamos haciendo el juego de N64 por lo que, en cuanto vi el mando de Wii, sentí que debíamos hacer una secuela.

ELIGE A TU ACOMPAÑANTE

Isa y Kachi tienen capacidades ligeramente distintas: ¿A quién elegirás?



ISA

Si eres un veterano de *Sin & Punishment* o simplemente presumes de buena puntería, Isa debería ser tu elección. Puede infligir más daño con disparos manuales y tiene una cadencia de tiro superior a la de Kachi. Si cargas el disparo Isa lanzará una gigantesca ráfaga dirigida que te ayudará a derribar a los jefes con cierta facilidad.



KACHI

Los novatos quizás prefieran a Kachi a la hora de jugar. No pierde nada de potencia al utilizar los disparos automáticos en lugar de apuntar manualmente, lo que facilita la concentración a la hora de esquivar los disparos enemigos. Su disparo cargado es un ataque homing multiobjetivo, ideal para limpiar la pantalla de enemigos.



BLEACH: VERSUS CRUSADE

WII, 2008

■ A diferencia de los otros juegos de *Bleach* firmados por Treasure, este solo se lanzó en Japón. En lugar de luchar en un plano 2D, como en DS, Ichigo y sus compañeros luchan ahora en escenarios 3D, ofreciendo una perspectiva por encima del hombro que resultará familiar a los fans de otros juegos de lucha basados en anime, como *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi* y *Naruto: Ultimate Ninja Storm*. Es un juego bastante decente, sobre todo si eliges el control tradicional en lugar del control por movimiento. Incluye además muchos personajes desbloqueables.



BANGAI-O HD: MISSILE FURY

XBOX 360, 2011

■ La primera incursión de Treasure fuera del formato físico fue también la única vez que el estudio creó una segunda secuela de unas de sus IP originales. Desapareció cualquier pretensión de ofrecer una trama y si crees que los gráficos en alta resolución aliviarían un poco el caos, aquí hay más pirotecnia que nunca. Los entusiastas de *Bangai-O* disfrutarán con las docenas de niveles que ofrece, pero los recién llegados pueden tener problemas con los frecuentes picos de dificultad. De momento no es retrocompatible, así que tendrás que necesitarás una 360.

GAIST CRUSHER

3DS, 2013

■ Este juego, exclusivo de Japón, pretendía ser el pilar central de una franquicia multimedia, con Capcom publicando el juego, al que acompañarían un manga y un anime. Este título nos pone en la piel de uno de los gaist crushers, que calza su armadura gaist para luchar contra las criaturas gaist. Esto se traduce en acción hack-and-slash en 3D, con algunos jefes interesantes y opciones de personalización. Sin embargo, la experiencia queda empañada por fases repetitivas y algunas mecánicas torpes. Si estás pensando en comprarlo de importación, será mejor que leas antes el apartado del siguiente y último juego de nuestro reportaje.





GAIST CRUSHER GOD

3DS, 2014

■ El último desarrollo de Treasure hasta la fecha tenía un doble propósito: además de ofrecer una historia completamente nueva, con criaturas más peligrosas, *Gaist Crusher God* incluía la historia del anterior original y refinaba el diseño del juego hasta cierto punto. Todas las misiones del modo historia pueden jugarse en dificultad fácil, y los poderosos ataques extremos pueden cancelarse sobre la marcha. A pesar de las mejoras, persiste la estructura repetitiva del juego original, pero si tienes que añadir una de las dos entregas a tu colección de juegos Made in Treasure, que sea esta.



THE LEGEND OF ZELDA®

Una historia que trasciende el paso del tiempo

el 21 de febrero de 1986, nintendo, con shigeru miyamoto y takashi tezuka a la cabeza, puso a la venta en japón the legend of zelda para famicom disk. en ese momento no eran capaces siquiera de imaginarlo, pero el héroe de los verdes ropajes acababa de cambiar la historia de los videojuegos para siempre.

TEXTO DE DAVID ALONSO

LOS HÉROES DE LA LEYENDA











1.- SHIGERU MIYAMOTO
El genio de Nintendo fue el creador de la saga. La inspiración le llegó de su infancia, en la que exploraba los bosques cercanos a su hogar, en el pueblo de Sonobe, en Kioto.

2.- EIJI AONUMA
En Nintendo desde 1988, la gran oportunidad de Aonuma llegó en 1996, cuando se encargó de la dirección de Ocarina of Time. Su trabajo agradó tanto a Miyamoto que, a partir de ahí, le dio el control total de la saga.

3.- KOJI KONDO
Las épicas melodías de *Zelda* son conocidas por todos. Y una buena parte de ellas son obra de este grandísimo compositor, que lleva deleitándonos desde 1985.

4.- TAKASHI TEZUKA
El cocreador y diseñador gráfico del primer *Zelda* dirigió entregas tan importantes como *A Link to the Past* o *Link's Awakening*. En la actualidad sigue ligado a la saga como supervisor.

En el año que se celebra su 35 aniversario, la saga *The Legend of Zelda* está más viva que nunca. Y, como el héroe del tiempo, tiene un pasado tan emocionante como un futuro realmente prometedor.

El inicio de esta leyenda se remonta a la época de los 8 bits, cuando, contra el pronóstico de la propia Nintendo, el primer *Zelda* se convirtió en el segundo juego de la historia de NES en vender más de 1 millón de copias. Su perspectiva aérea, sentido de la aventura y exploración sentaron las bases de la saga, que poco después recibía su segunda entrega: *Zelda II: Adventure of LInk*.

El cambio de perspectiva a un scroll lateral por el que apostó esta continuación no acabó de cuajar y, en 1991, ya con SNES en el mercado, la saga volvió a brillar con *A Link to the Past*, una auténtica obra maestra que potenció al máximo la fórmula del primer juego e introdujo muchos de los elementos narrativos que marcarían el futuro de la serie, como la Espada Maestra o los mundos paralelos.

Tras lanzar dos nuevos juegos no canónicos en Japón para el sistema BS-X Satellaview (una versión del primer título y *Ancient Stone Tablets*, la continuación de *A Link to the Past*), en Europa no volveríamos a ver a Link hasta 1993, cuando Game Boy albergó *Link's Awakening*, el primer *Zelda* portátil de la historia y uno de los pocos que se desarrolla fuera de Hyrule: se ambientaba en la isla de Koholint, donde moraba el misterioso Pez del Viento.

Habría que esperar 5 años para ver a Zelda y a Link de nuevo en acción, pero la espera mereció la pena. En 1998, *The Legend of Zelda Ocarina of Time* llegó a N64 y, con él, el salto de la saga a las 3D. Considerado aún por muchos como el mejor videojuego de todos los tiempos, el éxito de esta entrega fue abrumador y supuso un punto de inflexión, ya que, tras su lanzamiento, Shigeru Miyamoto cedería el control de la saga a Eiji Aonuma. Ya con Aonuma a la cabeza, en 2000, N64 recibió *Majora's Mask*, uno de los *Zelda* más peculiares y oscuros de su historia.

Tras una época centrada en las entregas portátiles, con *Oracle of Ages* y *Oracle of Seasons* para GB Color y *Four Swords* para GBA, en 2002 la sa-

CRONOLOGÍA

el origen del mito



SKYWARD SWORD
El título de Wii, que destacaba por su control por movimiento, relataba los orígenes de la historia que originó la saga.



THE MINISH CAP
Ambientado en Hyrule, en este juego para GBA Link aunaba fuerzas con Ezero, un Minish convertido en sombrero.



FOUR SWORDS
En el primer Zelda multijugador, Link se veía las caras con el malvado Vaati, al que debíamos derrotar con hasta tres amigos.



OCARINA OF TIME
En esta leyenda para N64, Link se enfrentaba a Ganondorf y, además, daba inicio a las diferentes líneas temporales.

Link es derrotado: era del fracaso del héroe



A LINK TO THE PAST
La obra maestra de SNES sentó las bases de los *Zelda* en 2D. Un clásico imprescindible que sigue vigente hoy en día.



LINK'S AWAKENING
El primer *Zelda* portátil revolucionó GB al llevarnos a la isla de Koholint. Su remake en Switch es una maravilla.



ORACLE OF SEASONS/AGES
Estos dos títulos se complementaban en GB Color, ya que uno se enfocaba en los puzles y otro en la acción.



A LINK BETWEEN WORLDS
Este juego de 3DS fue un sucesor espiritual de *A Link to the Past* y destacó por la libertad de su desarrollo.



TRI FORCE HEROES
La historia de *A Link Between Worlds* siguió para llevarnos al Reino de Hytopia, donde moraba la bruja Lady Maud.



THE LEGEND OF ZELDA
El primer *Zelda* llegó a NES en 1986 y cambió la historia de los videojuegos para siempre.



ADVENTURE OF LINK
El segundo *Zelda* de NES apostó por una vista lateral y una atmósfera mucho más oscura que el original.

el héroe del tiempo se alza victorioso: era Link niño



MAJORA'S MASK
La secuela de *Ocarina of Time* nos trasladaba al mundo de Termina, donde conocimos al misterioso Skull Kid.



TWILIGHT PRINCESS
Link y Midna protagonizaron una genial aventura en la que debía derrotar a Ganondorf en el Reino del Crepúsculo.



FOUR SWORDS HYRULE ADV.
La entrega multijugador para GC cierra esta línea temporal, en la que Ganondorf resucita a al malvado brujo Vaati.

Ganondorf queda sellado: era Link adulto



THE WIND WAKER
100 años después de *Ocarina of Time*, Link vivió una gran aventura que le llevó a surcar las aguas del Gran Mar.



PHANTOM HOURGLASS
De nuevo en el Gran Mar, Link viajaba junto a la Princesa Tetra buscando un nuevo lugar para fundar Hyrule.



SPIRIT TRACKS
Ya en la nueva Hyrule, Link soñaba con ser un gran maquinista, pero el destino le deparaba algo más grande...

35 AÑOS DE ZELDAMANÍA

Con más de 100 millones de títulos vendidos a lo largo de su historia, la saga *Zelda* se ha convertido en todo un icono para varias generaciones de jugadores. Esto ha propiciado la aparición de miles de productos de merchandising, como juegos de mesa, figuras amiibo, ropa de todo tipo, lámparas, llaveros, muñecos... Todos llevamos a Link y a Zelda en el corazón, incluso fuera de la pantalla.



ga saltó a GameCube con *Wind Waker*, que destacó por sus gráficos "cel shading" y su genial exploración marítima. Dos años después, en 2004, llegaría *Four Swords Adventures*, que ampliaba las opciones multijugador, y, ese mismo año, la saga cerraba su ciclo en GBA con *The Minish Cap*, desarrollado por Flagship junto a Capcom, y que relataba el desenlace de la leyenda de la Espada Cuádruple.

El último juego de la saga en GameCube, *Twilight Princess*, llegaría en 2006 y simultanearía su salida con su estreno en la nueva flamante consola de Nintendo: Wii. En ambas plataformas pudimos disfrutar de una gran aventura en el Reino del Crepúsculo, con un Link capaz de convertirse en lobo.

Un año después, en 2007, la serie se trasladó a Nintendo DS con una nueva entrega: *Phantom Hourglass*, a la que seguiría el lanzamiento de *Spirit Tracks* en 2009. Ambos juegos supieron sacar muy buen partido a las características de la portátil, adaptando su fórmula a la perfección a elementos como el micrófono o la doble pantalla.

El adiós definitivo de *Zelda* en Wii tuvo lugar en 2011, cuando el genial *Skyward Sword*, gracias al Wiimotion Plus, aprovechó como nunca antes las posibilidades del control por movimiento de Wii para brindarnos una aventura única y que, muy pronto, podremos disfrutar remasterizada en Switch.

Ya en 2013, *A Link Between Worlds* nos sorprendió con un original desarrollo, en el que una de las claves era la posibilidad de convertir a Link en pintura, y que le sentó de maravilla a las características únicas de Nintendo 3DS.

Dos años más tarde, en 2015, la portátil de Nintendo recibía *Tri Force Heroes*, un divertidísimo spin-off que nos invitaba a trabajar en equipo para superar sus recorridos y puzles.

Metidos en 2017, durante la recta final de la vida de Wii U (consola que también recibió las remasterizaciones de *Wind Waker* y *Twilight Princess*) llegó a nuestras vidas *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Este título supuso toda una revolución dentro de la saga, ya que, además de llevar las mecánicas de mundo abierto a un nivel pocas veces vistas anteriormente, fue uno de los títulos de lanzamiento de Nintendo Switch, la por aquel momento prometedora consola híbrida de Nintendo. Su éxito de crítica y público fue tal, que, por enésima vez. logró encumbrar a lo más alto a una saga a la que, estamos seguros, no solo le acompaña un pasado inolvidable, sino también un futuro que no puede ser más emocionante. Ojalá esta gran leyenda no termine nunca.

¿DÓNDE SE SITÚA BREATH OF THE WILD?

Aunque *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* no tiene un lugar oficial en la cronología de la saga, sí parece claro que sus historia transcurre al final. De todos modos, y según ha aclarado en repetidas ocasiones Eiji Aonuma, la cronología de Zelda está "viva", por lo que puede variar con el lanzamiento de próximas entregas.



¡Qué curioso!



GANONDORF ES EL VILLANO principal de la serie, pero no el único, como algunos creen. En realidad existen muchos más, como Grahim o Zant.

THE LEGEND OF ZELDA para NES fue el primer cartucho que permitía grabar la partida. ¡Con él se acabó lo de dejar la consola en pausa!

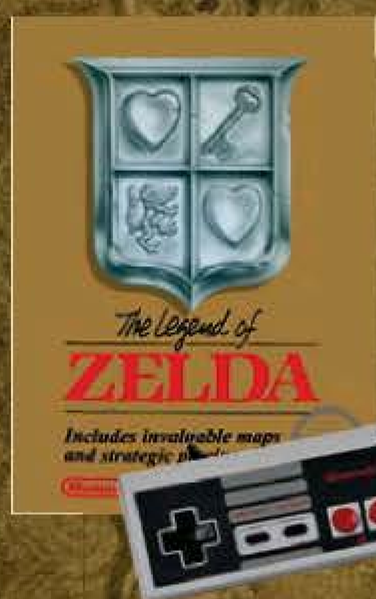




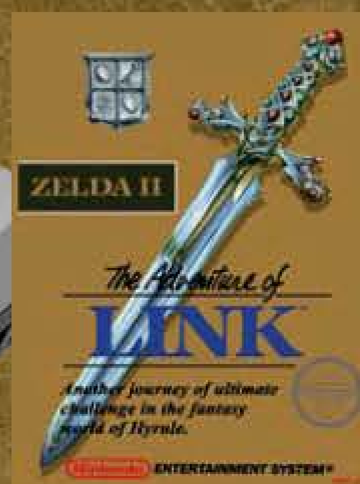
OCARINA OF TIME es el juego mejor puntuado de la historia en Metacritic. Tras su lanzamiento en 1998 obtuvo una nota media de 99, que aún no ha sido superada ni igualada por otro juego.



El NOMBRE DE ZELDA hace honor a Zelda Fitzgerald, una novelista y bailarina estadounidense que nació en 1900. Fue todo un icono en su época, además de la esposa de Scott Fitzgerald.









Ninguna consola de Nintendo sin su Zelda







Todas las consolas de Nintendo han recibido alguna entrega de la saga *Zelda*. Muchas de ellas también han lanzado versiones remasterizadas, como *Ocarina of Time* y *Majora's Mask* en 3DS, *Wind Waker* y *Twilight Princess* en Wii U o el próximo *Skyward Sword* para Switch. En la híbrida, destaca también el precioso remake de *Link's Awakening*.























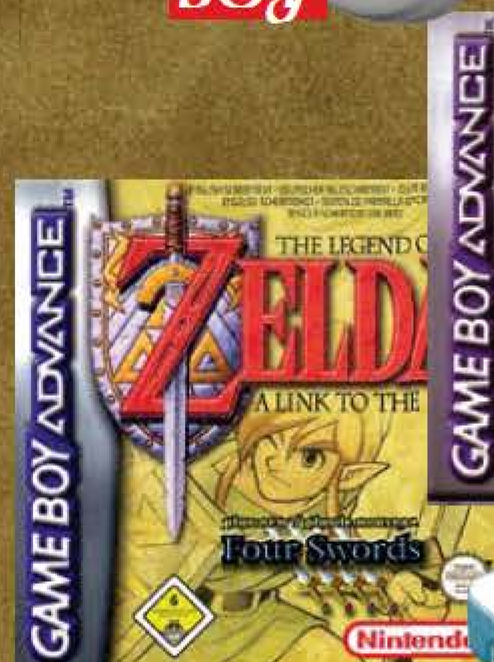








game boy







game boy advance

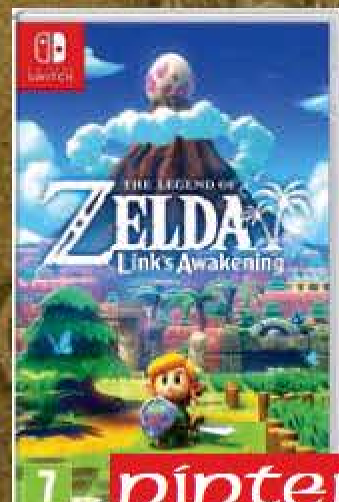






game cube





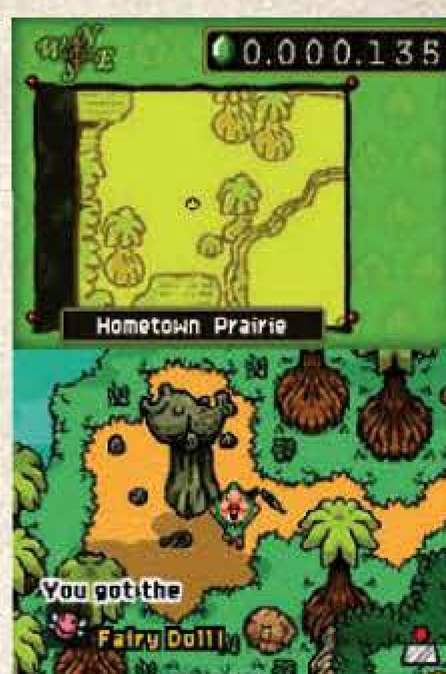


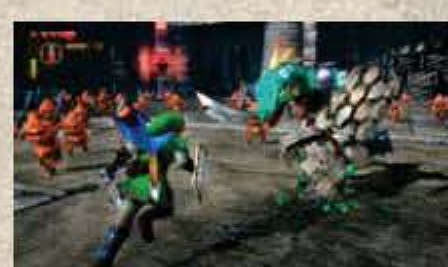


nintendo switch

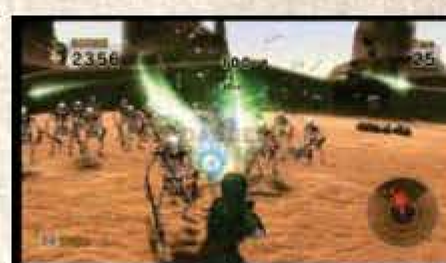


Otros juegos de la saga








en consolas de nintendo

El universo de *Zelda* ha inspirado un buen número de spin-offs. Algunos son muy curiosos, como los protagonizados por Tingle en DS, y otros están más enfocados en la acción, como *Link's Crossbow Training* de Wii o la serie *Hyrule Warriors*. De estos últimos destaca *La Era del Cataclismo*, un genial musou para Nintendo Switch.





Los polémicos juegos de CD-i

Los únicos *Zelda* que han salido fuera de una consola de Nintendo son las tres entregas para a Philips CD-i. Lanzados a mitad de los 90, su fama de dudosa calidad les ha acompañado hasta nuestros días, en los que siguen siendo fruto de bastante cachondeo y mala baba. Por supuesto, no fueron desarrollados por Nintendo.



EL NACIMIENTO DE UNA LEYENDA ÉPICA E INIGUALABLE

EL PRÓXIMO 16 DE JULIO LLEGARÁ A SWITCH LA VERSIÓN MEJORADA DE UNA DE LAS MEJORES ENTREGAS DE LA SAGA ZELDA. ¿LISTOS PARA VOLVER A SER LINK?

DE RETROGAMER PARA NINTENDO

A lo largo de sus 35 años de historia, la saga *The Legend of Zelda* nos ha dejado momentos que perdurarán para siempre en nuestras retinas y en nuestros corazones. Junto a Link y Zelda hemos reído, llorado, brincado de emoción y, en definitiva, crecido mientras vivíamos innumerables aventuras que siempre conseguían sorprendernos y llegarnos a lo más dentro a partes iguales.

Si echamos la vista atrás, rápidamente se agolpan en nuestra mente las visitas a la fuente de las hadas en el primer Zelda de NES, gritar de alegría al superar las intrincadas mazmorras de *A Link to The Past*, deleitarnos con las embriagadoras melodías de *Ocarina of Time*, nuestro asombro al vislumbrar por primera vez la misteriosa Luna sobre Termina en *Majora's Mask*... En fin, que esta saga nos ha dado tanto, tantísimo, que sería imposible quedarnos con un único momento. O quizá no tanto...

Y es que hubo una vez que, más que nunca anteriormente, nos sentimos el mismísimo Link. Una ocasión en la que la experiencia atra-


» *Zelda* es una de las sagas más importantes de la historia de los videojuegos, por lo que descubrir los albores de su historia es brutal.

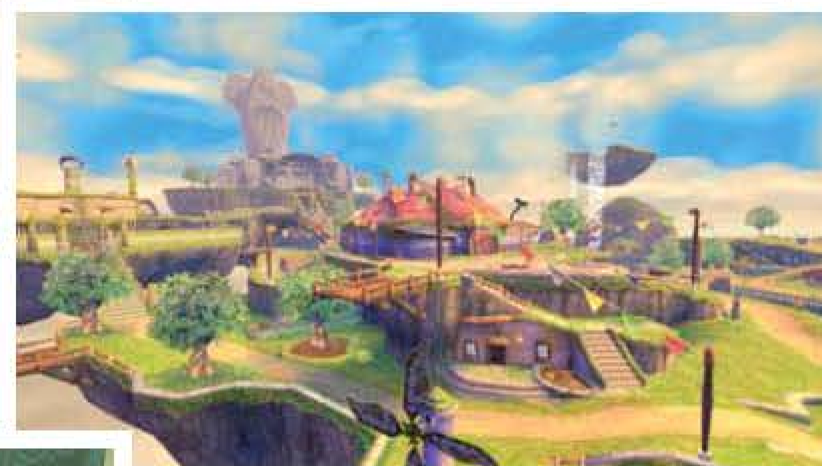
vesó el televisor para trasladarnos todo el peso del destino que, tantas otras veces, el héroe había cargado en solitario, aun contando con nuestra compañía a los mandos. Ahora no íbamos junto a él; éramos él. Y notábamos con incredulidad cómo nuestras manos apretaban con fuerza el wiimote (¿o era el mango de la Espada Maestra?) al mirar directamente a los ojos a la oscuridad más impenetrable...

Os estamos hablando, claro está, de *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, el título que llegó a Wii en 2011 y que, entre otras muchas cosas, dio más sentido que nunca al control por movimiento que tan profundamente marcó el camino en la consola de Nintendo. Hasta ese momento, habíamos disfrutado de innumerables juegos que sacaban un gran partido al Wiimote y al Nunchuk. Pero aquello era distinto. Bastaron poco más de 30 minutos, el tiempo que tardamos en coger la espada de aprendiz del gimnasio de Altárea y blandirla para cortar unos troncos, para tomar consciencia de que Wii había sido pensada para albergar ese juego. Por un momento, casi sentimos estar en la mente de Miyamoto y del resto de genios de Nintendo mientras ideaban esta consola. No, no imitábamos los movimientos de Link agitando un mando. Por primera vez, y de una forma muy superior a la vista en *Twilight Princess*, sentíamos que el control era perfecto, que en realidad teníamos una espada en las manos que reacciona- ▶

EL ORIGEN DE UNA GRAN LEYENDA

Toda historia digna de ser contada tiene un principio. Y en el caso de la saga *Zelda*, *Skyward Sword HD* nos relata el inicio de los acontecimientos que han inspirado las aventuras de Link a lo largo de 35 años. Por este motivo, este juego es ideal tanto para los que nunca han jugado a un juego de la franquicia como para los que se iniciaron en *Breath of the Wild*. Por supuesto, también es una inmejorable ocasión para revivir, con grandes mejoras, una de las entregas más mágicas, divertidas y completas de la serie, cuya historia es capaz de dejarnos momentos inolvidables.


» La relación entre Zelda y Link es uno de los puntos clave del argumento. Y esto es algo que se mantiene durante toda la saga.


» Su mundo es Celéstea, ya que en la época en la que se ambienta el juego el reino de Hyrule aún no ha sido fundado.


» Los orígenes de la Espada Maestra y de la Trifuerza, dos de los grandes iconos de la serie, se desvelan en este juego.


» La lucha entre el bien y el mal, tema recurrente en la mayoría de aventuras de Link, se refleja de forma magistral.

UNA ENTREGA CANÓNICA

Pese a incluir un gran número de elementos revolucionarios respecto a las anteriores entregas, *Skyward Sword HD* sigue a pie juntillas la fórmula de los *Zelda* clásicos, lo que le convierte en la mejor puerta de entrada posible para iniciarse, o revisitar una vez más, esta gran saga de Nintendo.


» La exploración, con una continúa sensación de aventura y descubrimiento, es uno de los elementos con más peso.


» Los combates, que aquí destacan por su genial control por movimiento, son tan numerosos como divertidos.


» Las mazmorras, uno de los sellos de identidad de la saga, son todo un reto y tienen un diseño que roza la perfección.


» Una gran historia, personajes inolvidables, preciosas melodías de lira... *Skyward Sword HD* es todo canto de amor a esta saga.

UNA REVOLUCIÓN EN LA SAGA

Desde el primer minuto, *Skyward Sword HD* se siente como un auténtico *Zelda* "de los de siempre". Pero las novedosas mecánicas que introduce consiguen que, además de disfrutar de un gran juego, nos sumerjamos de lleno en su historia y sintamos como nunca antes que formamos parte de su maravilloso universo.



» El control por movimiento es perfecto, lo que eleva la inmersión y la variedad de situaciones hasta límites insospechados.



» Surcar los cielos de Celéstea a lomos de un pelícaro brinda una gran libertad, así como una sensación de lo más placentera.



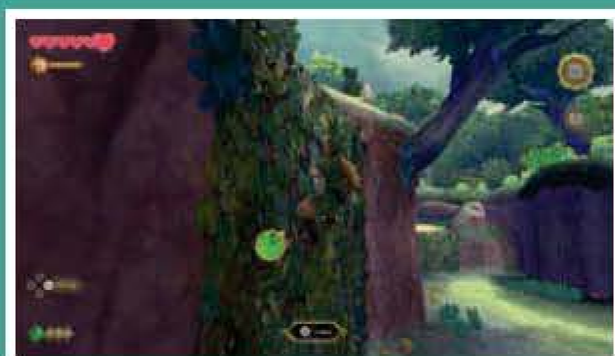
» El diseño de todos los retos y puzles que encontramos tienen un nivel altísimo, y destacan por su gran originalidad.



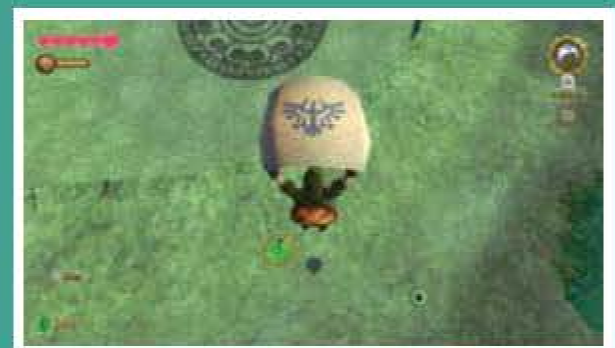
» La historia, realmente emocional y profunda, sirve de perfecto hilo conductor a una aventura a la que no le falta de nada.

INSPIRANDO A BREATH OF THE WILD

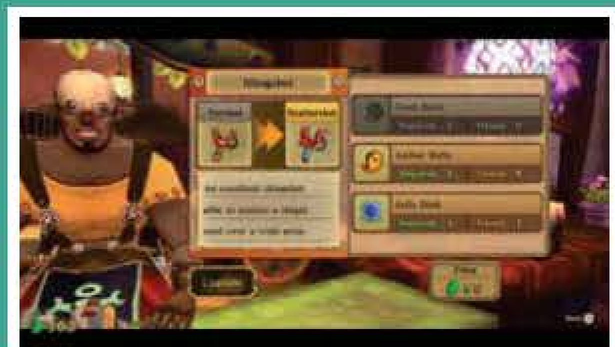
Skyward Sword introdujo, o potenció, algunos elementos en la fórmula habitual de la saga, que posteriormente sirvieron para sentar las bases del desarrollo de *Breath of the Wild*, lo que lo convierte en un juego ideal para los que descubrieron a Link en Switch.



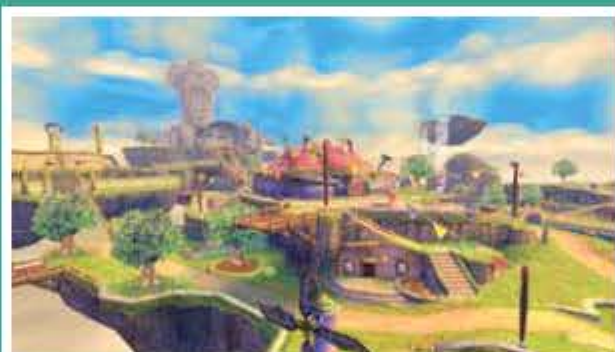
» El medidor de resistencia disminuye al realizar acciones como correr o escalar.



» El paracaídas nos permite planear largas distancias, igual que la paravela en *BOTW*.



» Como en *BOTW*, objetos, escudos y armas se pueden mejorar con los ítems adecuados.



» Ofrece una enorme libertad, clave en *BOTW* a la hora de explorar los diferentes entornos.



» La vista en primera persona, a la que podemos acceder en cualquier momento, es ideal para apuntar con el arco de Link.

▶ ba con total precisión a nuestros mandobles y movimientos. Pero eso no era lo mejor; lo más emocionante es que, además, teníamos todo un *The Legend Zelda* por delante para demostrar el héroe que llevábamos dentro. Y no era un *Zelda* cualquiera...

Skyward Sword fue un juego muy especial por muchos otros motivos. Para empezar, su lanzamiento sirvió para conmemorar el 25 aniversario de la saga en un año en que, además, se reveló por primera vez la cronología oficial de todas las entregas que habían salido hasta ese momento. Y *Skyward Sword* era el primero de todos ellos, el que nos relataba los acontecimientos que dieron origen a leyendas como la forja de la Espada Maestra, los secretos de la Trifuerza o los albores de un reino que, un futuro, acabaría convirtiéndose en nuestra querida Hyrule. El punto de partida no podía ser más atractivo, pero, como suele suceder con cada *Zelda*, la realidad superó todas nuestras expectativas y el mundo de Celéstea logró absorbernos por completo.

Durante las cerca de 60 horas en las que fuimos Link, sentimos el calor del afecto de Zelda y del resto de habitantes de Celéstea, la inexplicable sensación de blandir por primera vez la Espada Maestra, el apoyo y la lealtad inquebrantable de Fay, el sonido armonioso que nos inundaba al toca la Lira de la Diosa... Pero, como en la vida misma, todos esos sentimientos se entremezclaron con muchos otros, no tan idílicos, pero igualmente impagables. La tensión de cientos de batallas, la injusticia de los actos de Grahim o del Heraldo de la Muerte, la sensación de perdernos en un vasto mundo repleto de lugares por descubrir, el viento en la cara al montar en nuestro pelícaro y surcar los cielos... *The Legend of Zelda: Skyward Sword* es, sin duda, una de las mejores entregas de toda la saga, lo cual son palabras mayores teniendo en cuenta la inmensa calidad que atesoran todos sus juegos. Pero, además de eso, es la entrega que mejor sabe meternos de lleno en su maravillosa historia. Una que, por fin, ha vuelto con más fuerza que nunca.



» Hylianos, Mogumas, Gorons... La diversidad de los habitantes de las islas de Celéstea es total.

» *Skyward Sword HD* mejorará en todo respecto al original, pero mantendrá intacta toda la magia que le convirtió en una auténtica leyenda.

MEJORANDO LO INMEJORABLE

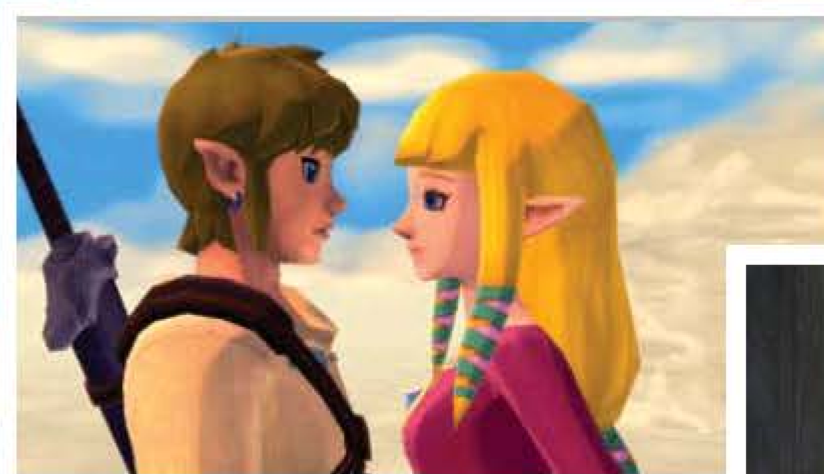
En su versión original para Wii, *The Legend of Zelda: Skyward Sword* ya era un título casi perfecto. Pero ahora, gracias a las enormes posibilidades de Switch y al buen hacer de Nintendo, esta edición HD se perfila como un juego absolutamente imprescindible. El gran cariño y mimo con los que los de Kioto han tratado a su obra se deja notar en todos los apartados del juego, que parece haber encontrado en la consola híbrida su espacio ideal para brillar como nunca antes. Estas son algunas de las novedades que nos ofrecerá.



» El control por movimiento será mucho más preciso gracias al uso de los Joy-Con y a los ajustes introducidos por Nintendo.



» También se añadirá por primera vez un sistema de control tradicional, usando los botones y sticks de nuestro mando.



» Los gráficos y el rendimiento mejorarán notablemente, consiguiendo que el juego luzca mucho mejor que en Wii.



» El modo portátil será un auténtico regalo y un sueño hecho realidad. Si nos lo dicen hace 10 años, nos caemos de espaldas.

El próximo 16 de julio, Nintendo Switch recibirá *The Legend of Zelda: Skyward Sword HD*, una versión mejorada y en alta definición de la historia más antigua en la saga, de la primera. Y creednos cuando os decimos que hacía mucho tiempo que no estábamos tan emocionados por un regreso como lo estamos con la vuelta de Link y Zelda a sus orígenes en Altárea. Y es que, si Switch ya ha demostrado de sobra que es magia pura, al combinarla con una obra maestra de este calibre el resultado no puede ser más prometedor. Poco había que mejorar en *Skyward Sword*, pero Nintendo, que nunca deja de sorprendernos, lo ha conseguido una vez más.

Con un apartado gráfico y una fluidez altamente mejoradas, y un control por movimiento todavía más preciso gracias a los Joy-Con, esta va a ser la versión definitiva de un juego único e irrepetible. Y, por supuesto, todo ello sin olvidarnos de la posibilidad de jugarlo íntegramente en modo portátil y, si lo preferimos así, por primera vez con un sistema de control "clásico", utilizando los botones del mando.

No todos los días tenemos el honor de estrenar un *The Legend of Zelda*, y, mucho menos, uno de este calibre. Pero resulta innegable que el 35 aniversario de la saga nos va a dejar uno de los mejores regalos posibles. Amigos, nos vemos surcando los cielos del mundo de Celéstea! *

» Con motivo del regreso de Link a Celéstea, Nintendo ha lanzado este precioso Amiibo de Zelda junto a su pelícaro. Su diseño es genial.

» Otro de los regalos que nos deja la celebración es esta edición limitada del de los Joy-Con, que cuentan con motivos de la Espada Maestra y el escudo hyliano.

TIERRAS SALVAJES

LAS ÚLTIMAS BALAS DE PICMATIC

DESAPARECIDA DURANTE AÑOS Y DESCONOCIDA PARA EL GRAN PÚBLICO, 'TIERRAS SALVAJES' ES LA TERCERA RECREATIVA DE PICMATIC, LA EMPRESA DETRÁS DEL DESARROLLO DE 'LOS JUSTICIEROS' Y 'MARBELLA VICE'. EN RETRO GAMER HEMOS QUERIDO DESGRANAR LOS SECRETOS MÁS ESCONDIDOS DE ESTA MÁQUINA MADE IN SPAIN APROVECHANDO QUE ARCADE PLANET Y LA ASOCIACIÓN A.R.C.A.D.E ESTÁN EN PLENO PROCESO DE RECUPERACIÓN Y PRESERVACIÓN DE ESTE FULL MOTION VIDEO DE DISPAROS.

POR JULEN ZABALLA GARCíA








» [Arcade] El sargento Lewis parece un bonachón, pero mejor no tomarle el pelo ni llevarle la contraria.


» [Arcade] *Tierras Salvajes* es una producción más ambiciosa que *Los Justicieros*, y se palpa en cada una de las secuencias.

A comienzos de los 90 se ubicaba en Bilbao la empresa Picmatic. Fundada por Antonio, Luis María y Alfonso Gallardo junto al actual director José Félix Sanz, la empresa (todavía en activo, pero en Derio, Bizkaia) se dedicaba al desarrollo y construcción de máquinas recreativas con premio, también conocidas como "tragaperras".

El impacto causado por *Dragon's Lair*, y más tarde *Mad Dog McCree*, llevó a la empresa vasca a probar suerte con una nueva línea de negocio centrada en los arcades de entretenimiento. Es en aquel momento cuando surgen las recreativas de disparos en Full Motion Video de Picmatic *Los Justicieros* (1993), *Marbella Vice* (1994) y *Tierras Salvajes* (1995). Podéis leer sus historias y todos los detalles de la creación en los números 18 y 19 de *Retro Gamer España*.

La pérdida de interés por este tipo de productos, el uso de tecnología desfasada, el auge de los arcades con gráficos 3D y las pocas unidades distribuidas por Picmatic convirtieron a *Tierras Salvajes* en el título menos rentable de los tres, empujándolo casi hasta el ostracismo.

El inicio del desarrollo de *Tierras Salvajes* se sitúa en Madrid, a comienzos de 1994. El sociofundador de Picmatic, Antonio Gallardo y su amigo, el humorista y miembro de Académica Palanca, Mariano Vázquez (Mariano 1,85) habían quedado para comer, como otras tantas veces que el vasco acudía a la capital española.

Durante el postre, surgió la posibilidad de crear un nuevo proyecto audiovisual. Según Gallardo, "Mariano venía de estar grabando el programa *Vídeos de Primera* para TVE, y le había picado el gusanillo por el cine. Me hizo llegar su inquietud por hacer una película pero, en aquel momento, le dije que no podía meterme en eso, que tenía que seguir centrándome en mis negocios con Picmatic".

"Me lo pasé en grande grabando con Paco Calatrava"

Sin embargo, el artista vallisoletano le hizo una última propuesta a Gallardo. Por un lado, rodarían una nueva película interactiva en LaserDisc para ampliar la vida útil de las recreativas de Picmatic y, por otro, Mariano Vázquez podría reutilizar parte del metraje para crear su propio filme. El vasco aceptó.

Los dos amigos se pusieron manos a la obra y, tal y como ocurrió con *Los Justicieros*, escribieron el guión en un par de noches. La idea inicial era volver a repetir el éxito de su primer FMV de disparos, así que Gallardo decidió apostar sobre seguro y volver al género del Western.

En esta nueva aventura, el jugador interpreta a un teniente del 7.º Regimiento de Caballería del Ejército instalado en una fortificación de EE.UU. El coronel Matherson nos hace llegar una noticia sobre un grupo de indios rebeldes que se dedican a asaltar las caravanas de los lugareños "matando a mujeres y niños, e incendiándolo todo". El Estado Mayor busca evitar una guerra sangrienta por lo que nos enviará a inspeccionar sobre el terreno, junto un pelotón de soldados.

En una primera refriega, descubriremos que aquellos indios son en realidad los hombres de Lonegan disfrazados, pérfidos asesinos que ▶

EL CORTOMETRAJE



El desarrollo de *Tierras Salvajes* tenía una doble intención: crear una película interactiva para una nueva recreativa de Picmatic y, a su vez, servir de metraje a Mariano Vázquez para hacer su propio filme.

Finalizada su aventura con Antonio Gallardo, el miembro de Académica Palanca obtuvo luz verde para transformar las secuencias grabadas en Almería en una película. Bajo el título *Fort Laramie*, el artista de Valladolid contó en un corto de 13 minutos la historia de un niño que soñaba despierto. Cansado de que su profesor de matemáticas le esté llamando la atención todos los días, se refugia en su habitación e imagina que viaja al Lejano Oeste donde se bate en duelo onírico con su maestro. "Aproveché en torno a un 40% del metraje de *Tierras Salvajes*", comenta Vázquez. El resto, lo grabó en formato 35 mm en Salou, además de volver a Almería a rodar escenas adicionales.

Vázquez contó con el actor infantil Sergio Aguilera como protagonista del corto, junto a los actores de *Tierras Salvajes* a quienes asignó nuevos roles. Preguntado por el corto, el humorista se lamenta del montaje. "Aunque estoy contento con el resultado final creo que me equivoqué al montarlo. A día de hoy cambiaría bastantes cosas".

Tras esta aventura cinematográfica, Mariano Vázquez volvió a la televisión, compaginando sus dos grandes pasiones: el espectáculo y la música en directo.

LOS ACTORES



EL JEFE INDIO (Paco Calatrava):

El humorista Paco Calatrava interpreta a este peculiar indio en las secuencias más alocadas del videojuego. Su personaje como jefe indio en *Tierras Salvajes* toma el rol del enterrador en *Los Justicieros*, abroncando al jugador cuando pierde una vida. "Quisimos repetir la fórmula que tan bien nos había funcionado con Javier de Campo", reconoce el director de la película interactiva. Sin embargo, sus frases no calaron tanto entre los jugadores.



LONEGAN (Gonzalo Durán):

Este asesino y traficante de armas controla el alcohol y el juego del territorio desde su guarida en Wildland City, con una hueste de mercenarios. Interpretado por Gonzalo Durán, su elección se realizó a través de un casting "porque tenía cara de malo". Durán es actualmente actor de doblaje y ha trabajado en más de 500 series y películas.





SARGENTO LEWIS (Tino Vallhonrat)

Es el inseparable compañero del protagonista. "Tino no era actor, pero le elegí porque era amigo mío y por su complexión física. Buscaba un hombre rechoncho y bajito para ese papel", cuenta Vázquez. Como anécdota, Vallhonrat no sabía montar a caballo por lo que, 15 días antes del rodaje, tomó clases de equitación. "No le sirvieron para mucho porque en la primera escena que tuvo que montar, el caballo le tiró al suelo", recuerda.



MELANIE (Victoria Vivas):

Como en todas las historias clásicas, no puede faltar la chica en apuros. Interpretada por la actriz Victoria Vivas, ejercía de cliché amoroso del protagonista. Su padre, el sheriff, fue asesinado por Lonegan, así que busca justicia. Vázquez recuerda que "buscaba una pelirroja al estilo de Maureen O'Hara. Mi primera opción fue mi amiga Silvia Marsó, pero estaba ocupada en varios proyectos, por lo que me recomendó a Victoria". Vivas comenzó su carrera como azafata en el mítico concurso *Un, dos, tres*.

CORONEL MATHERSON (Carlos Álvarez - Nóvoa):

Otro de los actores seleccionados vía casting por Mariano Vázquez para participar en *Tierras Salvajes*. "Buscaba gente con experiencia para este proyecto y Carlos funcionó muy bien", afirma. Suyo fue el papel del Coronel Matherson, miembro del Estado Mayor y la persona que nos encarga la dura misión de pacificar la zona.

En 1999 Carlos Álvarez - Nóvoa obtuvo un Goya como mejor actor revelación por la película *Solas* del director Benito Zambrano.



» [Arcade] Duelo a muerte sobre el tren a vapor, una de las escenas más espectaculares del juego.

controlan el juego y el alcohol en la región desde su saloon en Wildland City. A partir de este momento, nuestra misión será localizar a Lonegan por distintos escenarios del Oeste, mientras traemos la paz y el orden al territorio, repartiendo plomo a diestro y siniestro.

"La historia tenía que ser sencilla para que el jugador pudiera entenderla rápido y se pusiera a jugar. Además, ni los textos en pantalla ni los diálogos tenían que ser complicados, ya que el producto estaba pensado para que jugasen los padres con los hijos", explica Gallardo.

DE VUELTA A ALMERÍA

Tierras Salvajes se basa, al igual que *Los Justicieros* y *Marbella Vice*, en la técnica del FMV, esto es, utilizar vídeo pregrabado para mostrar la acción. El metraje salta de una a otra escena dependiendo de las decisiones del jugador, y lo hace, de manera casi instantánea gracias a la tecnología analógica del LaserDisc. Por lo tanto, tocaba rodar una nueva película y Mariano Vázquez fue el encargado de dirigirla. "Si en los anteriores proyectos fui la muleta de Toni (Antonio Gallardo), para *Tierras Salvajes* me tocó tomar las riendas de la dirección", recuerda con orgullo el humorista.

De esta manera, volvieron de nuevo al desierto de Tabernas, en Almería. "Era lo más sensato siendo del género que era la película. Además, para *Los Justicieros* tuvimos todas las facilidades del mundo. No quisimos complicarnos", reconoce Gallardo.

El rodaje se llevó a cabo durante tres semanas del mes de junio y "no fue tan duro ni caluroso como en su primera producción", donde llegaron a tener hasta 43º a la sombra. Se buscaron nuevas localizaciones. En concreto, grabaron en los poblados de Oasys Mini Hollywood y Fort Bravo donde, años antes, el director Sergio Leone había rodado películas tan famosas como *Por un puñado de dólares* o *La muerte tenía un precio*.

"Como económicamente en Picmatic estábamos mejor, pudimos contar con bastantes más recursos que en *Los Justicieros*", detalla Antonio Gallardo.

Según fuentes consultadas, el presupuesto del rodaje fue cercano a los 130.000 euros (21,6



» [Arcade] La recreativa de Picmatic no innova en las mecánicas de juego.



» [Arcade] *Tierras Salvajes* es un auténtico reto. Los jugadores necesitaban un buen puñado de monedas para pasárselo.



» Tras dirigir *Tierras Salvajes* y el cortometraje *Fort Laramie*, Mariano Vázquez se dedicó a su pasión por el espectáculo, el humor, la música y el teatro.



» El productor Antonio Gallardo, repitió como extra en el videojuego. Es uno de los soldados del regimiento de caballería.

millones de pesetas) y el equipo de rodaje estaba formado por medio centenar de personas, entre técnicos, actores y especialistas, muchos de los cuales habían trabajado para el primer arcade de la Picmatic.

Además, contrataron a la galardonada empresa madrileña de efectos especiales Molina FX y Armas, "para que marcase las directrices, los protocolos a seguir en las escenas de riesgo y con caballos, y así, poder delegar mis responsabilidades", explica el director Mariano Vázquez. Incluso mandaron construir el fuerte que aparece en varias escenas del videojuego.

El rodaje en Almería fue bastante fluido, en parte, porque aplicaron toda la experiencia adquirida con Enrique Urbizu y Álex de la Iglesia en los dos primeros títulos de esta saga de juegos. Por ejemplo, grabaron todas las secuencias de acción sin cortes para no tener que repetirlas. Los enemigos salían de uno en uno, apuntaban al jugador y le disparaban. A continuación, tras un par de segundos, simulaban haber recibido un tiro y caían al suelo detrás de un seto, una roca o un bidón para lograr que los cuerpos desaparecieran de la vista del jugador.

En cuanto al reparto, Álex de la Iglesia había puesto el listón demasiado alto en *Marbella Vice* al contar con la presencia de Santiago Segura, Álex Angulo y Catherine Fulop. Era complicado competir con la popularidad de aquel elenco; aún así, el director realizó un casting para dar con profesionales de confianza y solventes como fue el caso de Carlos Álvarez-Novoa, Gonzalo Durán y Victoria Vivas. También se rodeó de amistades, como Tino Vallhonrat y Francisco García Lozano, más conocido como Paco Calatrava.

Este último, es la figura más reconocible de *Tierras Salvajes*. Junto a su inseparable hermano, los Calatrava se dedicaron a crear canciones parodia y sketches de ▶

TIERRAS SALVAJES

humor durante más de 30 años. Incluso hicieron películas como *Horror Story* (1972), *El último proceso en París* (1974), *Makarras Conexion* (1977) y *El E.T.E. y el Oto* (1983).

"Paco y yo somos amigos desde hace muchísimos años. Es como mi hermano. Es un cielo", asegura Mariano Vázquez. "Le llamé y le dije que le necesitaba para ese rodaje, que le iba a vestir de indio con unas gafas de culo de vaso e íbamos a hacer una cosa muy divertida".

Paco Calatrava acudió a Almería para rodar sus frases en dos jornadas de trabajo, en las cuales, los dos amigos se lo pasaron "en grande" improvisando y haciendo todo tipo de locuras. Las escenas del "hermano feo" de Los Calatrava podrían haberse quedado en el olvido. Sin embargo, se reutilizaron y añadieron en la versión para PC de *Los Justicieros* que se desarrolló y distribuyó Dinamic Multimedia (ver Retro Gamer España Nº18).



» [Arcade] Los hombres de Lonegan se hacen pasar por indios para despistar al Estado Mayor y aterrorizar a la población con sus fechorías.

CREANDO TIERRAS SALVAJES

Después de las semanas de rodaje en Almería, el equipo formado por Gallardo y Vázquez tenía todo el material para construir *Tierras Salvajes*. El metraje se llevó al número 42 de la calle Gordóniz en Bilbao, donde se ubicaba la productora Canal 6. Esta empresa, era una vieja conocida de Picmatic, ya que se habían encargado de la edición de *Los Justicieros* y *Marbella Vice*. Carlos Lekanda fue el responsable de condensar todo el material audiovisual en un LaserDisc de 35 minutos, mientras Vázquez componía la banda sonora en Madrid. "Desarrollé varios temas basándome en los estilos que tenían películas como *La conquista del Oeste* o *La leyenda de la ciudad sin nombre*", asegura. La empresa de doblaje Edertrack también repitió en este proyecto para las versiones en castellano e inglés.

Con el LaserDisc masterizado, el siguiente paso fue poner el videojuego el mercado. Sin embargo, para 1995 el futuro de los salones recreativos era difuso y poco o nada tenían que ver con lo que había cuando Picmatic lanzó su primera recreativa FMV. "Sabíamos que el producto no iba a ser tan rentable ni tan recaudador. De hecho, cuando estábamos haciendo el videojuego teníamos claro que no íbamos a fabricar nuevos muebles, sino que íbamos a dar una nueva vida a las Magic Laser y Super Magic Laser que ya teníamos instalados".

Preguntado por el número de copias, Gallardo asegura que vendieron "unos 250 kits arcade, esto es, una alternativa a la fabricación completa de la máquina donde se incluía el montaje del Amiga 500 y el LaserDisc, las pistolas, las fundas y los vinilos, a excepción de las pantallas y el mueble. "Los hicimos principalmente para el mercado español". "Además", continúa, "teníamos otro problema, y es que los proveedores no tenían tantos lectores de LaserDisc como años atrás".



» [Arcade] Esta pantalla de fin de juego la veremos más veces de las que nos gustaría.

Tierras Salvajes tuvo que competir en los salones recreativos con auténticas bestias pardas como *Virtua Racing* (1992), *Ridge Racer* (1993), *Daytona USA* (1993), *Virtua Cop* (1994) y *Virtua Fighter 2* (1994), entre otros. Además, las pocas unidades distribuidas no cubrieron las expectativas Picmatic. "La tecnología de *Tierras Salvajes* estaba de capa caída y la propuesta había perdido toda la novedad", reconoce Antonio Gallardo.

Un año más tarde, Picmatic decidió dar carpetazo a su línea de negocio de arcades de entretenimiento y volver a la senda de las máquinas recreativas con premio. Sin embargo, *Los Justicieros*, *Marbella Vice* y *Tierras Salvajes* han quedado para la historia de los videojuegos en España como los tres únicos desarrollos en formato FMV publicados en nuestro país. ✱

Agradecimientos a: Tais San José, Eduardo Álvarez (Arcade Planet) y Oscar Nájera (Asociación A.R.C.A.D.E. y Recreativas.org)



» [Arcade] Los enemigos no nos dejarán ni a sol ni a sombra.





» [Arcade] Algunas escenas de *Tierras Salvajes* se reutilizaron en la versión de PC de *Los Justicieros*.

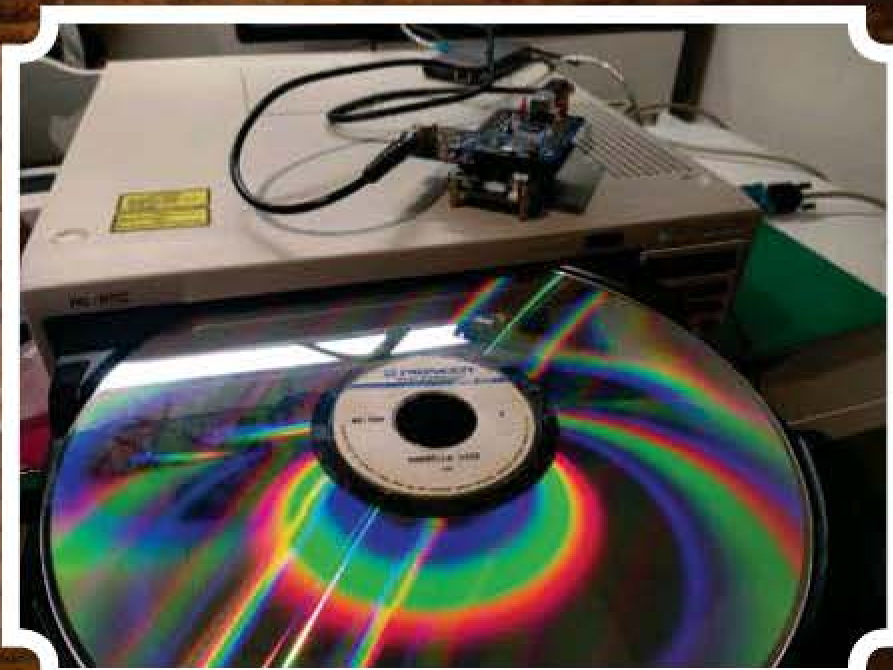
En busca de la recreativa perdida



» De izquierda a derecha: Juan Diego Periáñez, Eduardo Álvarez y José Manuel Polo, tres de los promotores de Arcade Planet.



» Una de las primeras labores fue probar que todo funcionase correctamente.



» Los archivos de vídeo extraídos del LaserDisc ocupan más de 100 GB.

El número de máquinas recreativas de *Tierras Salvajes* distribuidas por Picmatic fue tan pequeña que el arcade quedó olvidado durante años, tanto para el gran público como para los aficionados a los videojuegos antiguos. Sin embargo, asociaciones de recreativas en España han dado con una unidad y se encuentran trabajando conjuntamente para recuperar, preservar y poner a disposición de todos este pequeño tesoro español.

Eduardo Álvarez estaba a punto de cumplir la mayoría de edad cuando, en uno de los recreativos de Dos Hermanas (Sevilla), se enamoró. Medía 193 centímetros, 104 de ancho y 246 de fondo. Llevaba dos pistolas de metal y su mueble de color rojo incluía una televisión de 46 pulgadas que proyectaba un espectacular juego de disparos: *Los Justicieros*.

Después de un tiempo llegaría al salón arcade *Marbella Vice*, que volvió a conquistar su corazón. El segundo juego de Picmatic era narrativamente más sofisticado y los actores de la película interactiva "salían en las series de la tele". "Fue una de las cosas que más me llamó la atención", reconoce Álvarez.

Su pasión por estas y otras máquinas recreativas le hizo unirse a la asociación Sevilla Retro y crear en 2015, junto a otros cuatro miembros más, el proyecto sin ánimo de lucro Arcade Planet, considerado el mayor salón de videojuegos que existe en el estado español. Actualmente reúne casi 200 máquinas recreativas procedentes de distintos países, que ellos mismos restauran y ponen a disposición de los asociados.

A pesar de contar con auténticas joyas como *Pac-Man, Out Run, After Burner, Hang On, Street Fighter II, Mortal Kombat, House of the Dead, Parque Jurásico* o las espectaculares *Star Wars Battle POD* y *Luigi's Mansion Arcade*, a Eduardo Álvarez le faltaban las niñas de sus ojos.

Después de buscar entre propietarios, aficionados, antiguos operadores, páginas de segunda mano, etc. el sevillano dio con un particular que tenía las joyas de la corona de Picmatic. Gracias a Vicente Zaragoza, un amigo común y miembro de la asociación Pinballs Silla Valencia, Arcade Planet pudo hacerse con ellas. "Las recreativas de Picmatic no tienen seguidores como otras máquinas con más recorrido histórico. No son juegos famosos que vayan a atraer a las masas a Arcade Planet. Por lo que, si las hemos comprado, es por pura nostalgia", reconoce.

Álvarez, junto a sus compañeros de Arcade Planet José Manuel Polo y Víctor Millán, alquilaron una furgoneta y recorrieron los 665 kilómetros que les separaba de su destino: Silla (Valencia). Allí localizaron tres máquinas incompletas, dos de ellas totalmente despiezadas. "A todas les faltaban las pantallas y los reproductores de LaserDisc", detalla el Álvarez. En concreto, aquellas recreativas eran las "versiones deluxe", denominadas Super Magic Laser, que, en su momento, llegaron a costar 11.000 euros (1,8 millones de pesetas). Gracias al destino, la más completa y en mejor estado era *Tierras Salvajes*.

Lo que sí que incluía el lote eran varias copias de *Marbella Vice* y *Tierras Salvajes*, además de "seis Commodore Amiga 500 hechos polvo de los que hemos podido rescatar la mitad". En su origen, este ordenador servía como cerebro de la recreativa a donde iban conectados los reproductores de LaserDisc, un Genlock y una placa-controlador diseñada por Picmatic.

Ya de vuelta a Dos Hermanas el equipo de Arcade Planet comenzó con las labores de restauración. La sorpresa fue mayúscula cuando vieron por primera vez en funcionamiento el hasta entonces desconocido *Tierras Salvajes*. "Nos sentimos como verdaderos arqueólogos, como si hubiéramos encontrado una pirámide o un monumento escondido durante siglos", afirma Eduardo Álvarez. También descubrieron que las tres recreativas adquiridas estaban en formato 100Hz. Un detalle de estos arcade que, hasta entonces, no había sido documentado.

El siguiente objetivo pasaba por preservar estas versiones de los juegos de Picmatic. Álvarez se puso en contacto con los amigos de Recreativas.org a los que cedió temporalmente las placas y los LaserDisc para poder realizar el volcado. Actualmente, las ROM están parcialmente emuladas en la versión MAME 0.230. En cuanto al metraje, el equipo de Recreativas.org y miembros de la asociación A.R.C.A.D.E, ha construido el hardware necesario para preservar con calidad los LaserDisc mediante la FPGA Domesday Duplicator, una capturadora digitalizadora de Radiofrecuencia.

Las previsiones que manejan Arcade Planet, Recreativas.org y la asociación A.R.C.A.D.E son que, a medio plazo, los tres juegos de Picmatic podrán jugarse a través de un emulador. Sin embargo, la experiencia completa y analógica de estos títulos sólo se podrá disfrutar en Arcade Planet "para que los pruebe cualquier persona que se acerque a Dos Hermanas".

CÓMO SE HIZO

GHOSTBUSTERS II

CON UNA NUEVA ENTREGA DE LA FRANQUICIA A PUNTO DE LLEGAR A LOS CINES, CRUZAMOS LOS RAYOS DE ELECTRONES EN DIRECCIÓN AL JUEGO QUE ADAPTÓ LA SECUELA DE 1989

TEXTO DE DAVID CROOKES Y DARRAN JONES



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** ACTIVISION
- » **DESARROLL.:** FOURSFIELD
- » **LANZADO EN:** 1989
- » **PLATAFORMAS:** AMIGA, CPC, ZX, C64, ST, MSX
- » **GÉNERO:** VARIADO



MÁS DEL CREADOR

DIZZY
SISTEMA: AMSTRAD CPC, OTROS
AÑO: 1987

GRAND PRIX SIMULATOR
SYSTEM: AMSTRAD CPC, OTROS
AÑO: 1987

FAST FOOD (IMAGEN)
SISTEMA: AMSTRAD CPC, OTROS
AÑO: 1989

USTERS II

G*hostbusters II* para ordenadores de 8 y 16 bits tuvo un pequeño problema: No tenía nada que ver con la película. Comenzó a recibir críticas dispares; una situación casi inevitable, dada la gran calidad y popularidad de la comedia original y los límites de los videojuegos a finales de los ochenta. Tampoco tuvo nada que ver la calidad de los gráficos del juego, pues eran en gran medida excelentes. Tampoco con el audio: había una excelente interpretación de la melodía de *Los Cazafantasmas*. El juego incluía incluso imágenes digitalizadas de la película. Pero, aún así, había un problema.

En el número 28 de la revista *ACE*, una review criticaba que la versión del juego para ordenadores solo tuviera tres niveles relativamente cortos. Aunque eran variados, aparte de difíciles (lo que significaba que los jugadores pasarían bastante tiempo en cada uno de los niveles), en la revista se exigía más contenido para el precio que tenía el juego, sin ningún tipo de pudor. Dijeron que no cumplía "ni como conversión de la película ni como juego", para acabar añadiendo: "curiosamente, la película iba a titularse originalmente *El Último Cazafantasmas*. Después de esta conversión, espero que lo sea". Tras poner el juego a parir y maldecirlo por llegar al mercado en tres discos (cuatro en la versión para Atari ST), la revista le otorgo una paupérrima puntuación de 251 sobre 1.000. La explosión causada por ese análisis se propagó a las demás revistas de la época y resultó ser una vergüenza para la franquicia, que había debutado de un modo inmejorable cinco años antes.

El verdadero problema es que había cuatro versiones diferentes de *Ghostbusters II*: un complejo título de acción lateral para un jugador creado por Imagineering para NES; un divertido título de acción creado por Dynamix en DOS, una estupenda entrega para Game Boy hecha por HAL Laboratory, y la versión para ordenadores domésticos creada por Foursfield para Amiga, Atari ST, C64, Amstrad CPC y ZX Spectrum (la versión para MSX la hizo New Frontier). Fue la versión de Foursfield la que fue analizada en *ACE*, concretamente la de 16 bits. En todos los casos, los juegos fueron publicados por Activision, que se había hecho con la licencia de Columbia Pictures. "La licencia fue adquirida por Activision como parte de un acuerdo por la recreativa, incluso pudo

> "LA LICENCIA FUE ADQUIRIDA POR ACTIVISION COMO PARTE DE UN ACUERDO POR LA RECREATIVA"
> **CHARLES CECIL**

haberse cerrado desde EE.UU.", cuenta Charles Cecil, Director de Desarrollo de Activision en aquél momento. La idea era que el juego llegara al mercado poco después del estreno de la película, en verano de 1989, y que se convirtiera así en un superventas de cara a la campaña navideña. El anterior título basado en *Ghostbusters*, lanzado en 1984, había vendido más de dos millones de copias y se había convertido en el juego más vendido de todos los tiempos, galardón que aún conservaba cinco años después. Había una gran expectación por la secuela y los jugadores tenían la esperanza

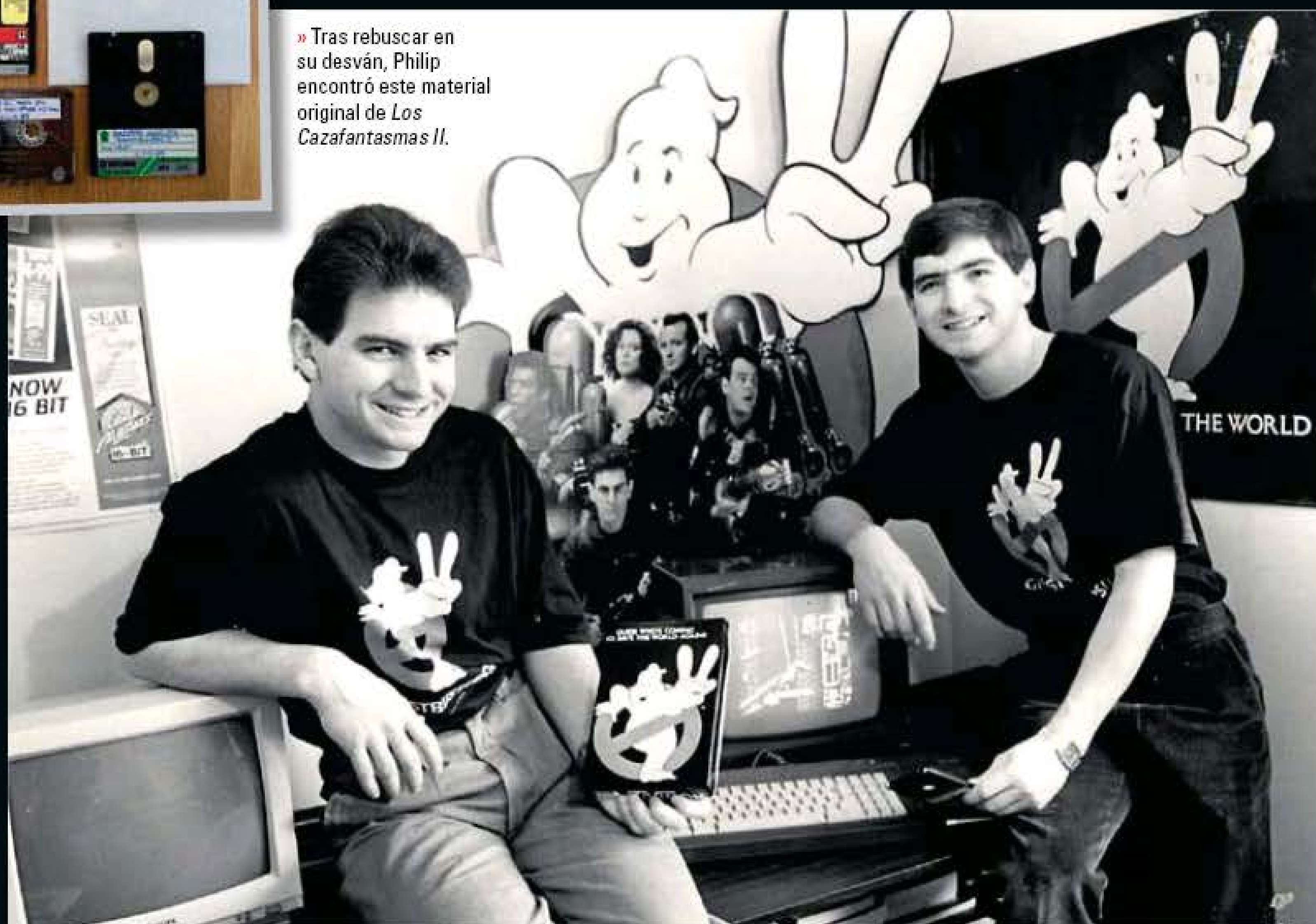


» [Atari ST] Al balancearte puede ser difícil recuperar el control.



» [Amiga] Si no proteges tu cuerda, se romperá y caerás directamente en el río de "moco" ectoplásmico.


» Tras rebuscar en su desván, Philip encontró este material original de *Los Cazafantasmas II*.



LAS CONVERSIONES







AMIGA

■ Las versiones 16 bits tienen un look impresionante, especialmente las caras digitalizadas de los actores. No hay música en el juego, pero sí una buena interpretación del tema musical en la pantalla de inicio. No ofrecía el mejor control, así que es bastante difícil.

ATARI ST

■ Pocas diferencia entre las dos versiones 16 bits. No es tan difícil como en Amiga, pero tampoco es un paseo. La fase 2 es un poco más brusca en comparación con el juego de Amiga, y el sonido tiene más pegada, pero por lo demás se parecen bastante.

ZX SPECTRUM

■ Aunque los patrones de color son bastante pobres, nos gusta lo detallados que son los gráficos. Los FX son bastante malos, pero hay un noble intento de reproducir el tema principal. Los controles algo toscos, lo que hace que la primera fase sea bastante difícil de superar.



» [Amiga] No basta con llegar al fondo, hay que subir una muestra a la superficie. ¡Puag!



» El equipo de desarrollo pasa el rato en su base de Shrewton Close mientras el lanzamiento del juego se acercaba.



» [CPC] En el segundo escenario aparece la Estatua de la Libertad y un montón de diminutos neoyorquinos.

▶ de que David Crane, creador de la primera entrega, también estuviera en el equipo de desarrollo del nuevo juego.

Finalmente Crane no formó parte del equipo de desarrollo, pero Activision confiaba en que Foursfield, un estudio relativamente pequeño situado en Warminster, junto a Trowbridge, sería capaz de lograr la hazaña. El estudio estaba formado por Anna y Stefan Ufnowska, el experto programador Colin Reed, y el reconocido artista Steven Green, quienes ya habían trabajado juntos en el desarrollo del título isométrico *Incredible Shrinking Sphere*, que Philip y Andrew Oliver, los famosos Oliver Twins, habían convertido a sistemas de 8 bits.

"Activision había trabajado con Stefan en una serie de proyectos y, para mí, el más destacado fue *The Incredible Shrinking Sphere*", cuenta Charles. De forma similar a lo visto en *Marble Madness* y *Spindizzy*, en el juego había que guiar una esfera a través de diferentes niveles, recogiendo armas y haciendo uso de determinadas casillas. La versión para Amiga



» [Amstrad CPC] Tienes el control de la llama durante un tiempo limitado, lo que facilita la lucha contra los enemigos.

había alcanzado la puntuación de 923 sobre 1.000 en *ACE* y más de un 80 sobre 100 para otros sistemas (a excepción de la pobre versión para Amstrad CPC). Las credenciales de Foursfield eran excelentes. Para para el desarrollo de *Ghostbusters II* para Amiga, Atari ST y Commodore 64, el equipo no solo contaba con únicamente seis meses para completar el juego, también tenían que trabajar "a ciegas".

En febrero de 1989, Anna Ufnowska le confirmaba al equipo que tenían poco más que el guión de la película para comenzar a trabajar en el desarrollo; algo insalvable ya que la película aún estaba en proceso de producción cuando se empezó a trabajar en la adaptación a videojuego. Significaba que ni programadores, diseñadores o artistas contaban con la ventaja de haber visto la película, forzando al matrimonio Ufnowska a elegir las escenas que pensaban que encajarían en el juego y concentrar los esfuerzos en ellas.

Por ello, la primera decisión tuvo que ser el número de escenas que incluiría el juego y cuál era la mejor manera de representarlas. Inicialmente se planteó la creación de cuatro niveles y, de hecho, algunas de las previews del juego ya mencionaban que tendría cuatro escenarios de estilo arcade que incluían los elementos cómicos inherentes de la película. En lugar de eso, se decidió que el juego se desarrollase en torno a

¿CUÁL DE LAS VERSIONES NO TE DEJARÁ... "MOQUEADO"?



COMMODORE 64

■ A pesar de la excelente música de David Whittaker, los efectos visuales son bastante débiles para la máquina, con imágenes turbias y confusas. Los controles tampoco son muy sensibles, lo que hace que algunas fases sean excepcionalmente difíciles.



AMSTRAD CPC

■ La mejor entrega 8 bits gracias a unos efectos visuales sorprendentemente detallados y un gran color. Incluso el tema principal suena razonablemente bien. Sin embargo, se ve empañado por los controles engorrosos y la gran dificultad que en otras versiones.



MSX

■ Se basa en la propuesta de los Oliver para Spectrum, que a su vez se basaba en las versiones de Foursfield. Tiene los mismos sprites detallados que Spectrum, pero resulta más lento. Es mucho más complicado, lo que implica que puede costar llegar a las fases finales.

tres diferentes niveles, cada uno de ellos basado en lo que, supuestamente, eran las escenas más importantes de la película.

"Si se hubieran cogido únicamente dos escenas de la película o si se hubieran producido dos juegos de modesta factura habría resultado insuficiente, pero incluir cuatro escenas o más en un mismo juego se habría salido del presupuesto y, simplemente, tampoco había tiempo para desarrollarlo", cuenta Philip Oliver, que junto a su hermano Andrew había sido invitado por Foursfield de nuevo, en este caso para crear las versiones del juego para Spectrum y Amstrad CPC.

No fue difícil persuadir a los gemelos Oliver para que se unieran al proyecto. "Stefan Ufnowska nos preguntó si queríamos hacer las versiones para 8 bits de *Ghostbusters II* y no nos lo pensamos", dice Philip. La oferta llegó en un momento intenso para los gemelos, que acabaron haciendo malabares entre las versiones de *Ghostbusters II* y el desarrollo de *Jet Ski Simulator, Operation Gunship* y *Fantasy World Dizzy*, tanto para CPC como para Spectrum. Para acelerar la producción, convirtieron la versión de CPC a Spectrum durante el transcurso del desarrollo.

La carga de trabajo de los hermanos Oliver durante ese periodo supuso jornadas de trabajo de entre 18 y 20 horas, siete días a la semana, durante nada menos que siete meses, pero los Oliver Twins tenían energía para eso y más (y nula vida social, admiten). Con tan solo 21 años, los gemelos ya contaban con una buena colección de títulos en su currículo e incluso habían creado una de las primeras "mascotas" de la historia de los videojuegos: *Dizzy*. Tampoco eran totalmente ajenos a las historias de fantasmas, tal y como cuenta Philip: "Éramos auténticos fans de *Ghostbusters* y la película sirvió de inspiración para la creación de *Ghost Hunters*, que lanzamos un par de años antes de *Cazafantasmas II*. El dúo programaba sus juegos desde una casa de cuatro habitaciones que habían adquirido en Trowbridge seis meses antes de trabajar en el proyecto. Conducían quince minutos hasta Bratton, a los pies de Westbury White Horse, cada pocas semanas para reunirse con el equipo de Foursfield y comentar así el progreso en el desarrollo del juego, intercambiar materiales y avanzar hacia la finalización del proyecto.



» [Amiga] Las imágenes digitalizadas de los cazafantasmas le aportaban autenticidad al juego.

> "ÉRAMOS AUTÉNTICOS FANS DE GHOSTBUSTERS: NOS HABÍA INSPIRADO DOS AÑOS ANTES A LA HORA DE CREAR GHOST HUNTERS"
> PHILIP OLIVER



» Philip y Andrew presumiendo de la versión final del juego.

Los Ufnowska decidieron que el primer nivel debía estar basado en una fugaz escena de la película en la que el Dr. Raymond Stantz es introducido en una alcantarilla en las calles de Nueva York con el objetivo de investigar una actividad paranormal. Una vez dentro, Stantz descubriría un espeso río de "moco" y se haría con una muestra, a punto de ser arrastrado hacia el fondo por fantasmas en el proceso. Para los desarrolladores, esta escena de la película era perfecta para plasmar en el videojuego, así que se le dio al jugador el control de Stantz, que tendría que bajar por la alcantarilla esquivando fantasmas. El objetivo era el mismo que en la película, recoger una muestra de "moco", pero en el juego también se podía ahuyentar a los fantasmas disparando con la mochila de protones. "Por desgracia, esta escena fue recortada en la película y se cargaron a los fantasmas", cuenta Philip. Aún así era una buena forma de arrancar la historia.

Para hacerlo más difícil, los fantasmas podían debilitar la cuerda que sostenía a Stantz hasta romperla y el jugador encontraría todo tipo de obstáculos que le forzarían a desplazarse a uno y otro lado y hacerle chocar con fantasmas. Sin duda era una forma original y, sobre todo, compleja de arrancar el juego, sobre todo porque había que tener en cuenta diversos factores como los contenedores para las muestras, el "moco", los fantasmas y las armas con las que dispararlos. Además, al llegar al final de la alcantarilla, había que volver a subir para escapar con vida con las muestras; incluso haciendo uso de un escudo protector, no resultaba especialmente sencillo. La única mano que te echaba el juego era una de color "verde fantasma", y solo contabas con tres vidas para completar el nivel.



» [Amiga] Las escenas digitalizadas se ven muy bien en el Amiga.

"El diseño tenía su lógica", dice Philip. "Desciende por el agujero, recoge la muestra ▶

LA TRAMA

CON SOLO TRES NIVELES, NARRAR LA HISTORIA RESULTABA CRUCIAL



NIVEL 1

■ El cochecito que llevaba al bebé de Dana, Oscar, casi es atropellado tras ser empujado por un fantasma, lo que llevó a Spengler y a Stantz a investigar. Tras montar unas falsas obras en la carretera, se prepara el escenario para que Stantz descienda por un conducto de aire.



NIVEL 2

■ El río de moco fluye hacia el museo. Vigo el Cárpato aumenta su poder gracias a los malos pensamientos de la gente y los cazafantasmas necesitan una forma de acceder al museo. Para ello, utilizan moco psicomagnético benigno para dotar de vida a la Estatua de la Libertad.



NIVEL 3

■ Esta sencilla pantalla explicaba todo lo necesario, diciendo a los jugadores que Óscar había sido secuestrado por el jefe del departamento de restauración del museo y que Vigo necesitaba el cuerpo del niño para renacer. Si tienes éxito y Oscar sobrevive, habrás ganado.



» [Amstrad CPC] El tercer nivel arranca con los cazafantasmas bajando en rappel al museo.



» [NES] *Ghostbusters II* llegó a NES, Game Boy y PC. Son diferentes entre sí y distintas a las versiones para ordenadores.

▶ y escapa. Para darle más jugabilidad necesitábamos añadir alguna que otra amenaza por el camino". En lo que respecta a su dificultad, Philip no pone excusas: "Si, en los ochenta, un juego resultaba demasiado sencillo, implicaba que era mediocre". "Los que hacían las reviews eran jugadores expertos y dictaban la opinión que tenían sobre un juego a través de sus análisis. Si tenían la sensación de que un juego era demasiado fácil, se lo cargaban. De esta forma animaban a los desarrolladores a crear videojuegos dirigidos a jugadores experimentados en lugar de a los típicos 'casual'".

Uno de los giros más divertidos del nivel era la imagen con la cara de Stantz, que se mostraba cada vez más aterrado dependiendo de lo que le estuviera ocurriendo. Si su valentía disminuía demasiado, dependía del jugador animarle con sus acciones o, directamente, perder una vida. Fue una floritura que fue reproducida en posteriores niveles con los demás cazafantasmas. "Dan Aykroyd, Bill Murray y Harold Ramis eran estrellas de Hollywood y era importante mostrar sus caras", cuenta Philip. "También incluimos una imagen del equipo completo, en la que mostrábamos sus caras con el mayor tamaño posible. Tampoco nos lo pensamos demasiado; teníamos las versiones de los gráficos de Amiga y ST creados por Steve y simplemente los redibujamos a través de nuestro software *Panda Sprites*. Probablemente nos llevó menos de una hora hacerlo". Lo que sí llevo más tiempo fue encontrar la manera de exprimir la anticuada tecnología de 8 bits. No había duda de que las plataformas de 16 bits ofrecían grandes ventajas sobre Spectrum y Amstrad CPC, algo que quedaba claro desde el primer nivel del juego. Mientras que las versiones para Atari ST y Amiga no tenían problema con el scroll vertical, las pantallas pixel-mapping de 8 bits resultaban más lentas y más problemáticas a la hora de trabajar. La dificultad para imitar la experiencia de las versiones 16 bits demostraba lo exigente que era el juego para ordenadores menos potentes.

Una de las mayores pegas que se le pusieron a *Ghostbusters II* fue que los niveles eran demasiado diferentes entre sí y la experiencia resultaba inconexa. Pero eso era algo que le daba variedad y convertía un único juego en tres diferentes. La crítica pasó por alto que todos los niveles tenían un nexo común: el "moco verde"; el ectoplasma se convirtió en el enemigo en todos los niveles y le dio coherencia al conjunto.

En la segunda zona, el jugador debía dirigir a la Estatua de la Libertad hacia el Museo Metropolitano de Arte mientras evitaba que los fantasmas frenasen su paso lanzando bolas de fuego en todas direcciones. La clave en este nivel era hacer que los neoyorquinos recogieran el "moco" que quedaba tras destruir a los fantasmas, con el objetivo de reponer las reservas de la estatua. Hacer que la Estatua de la Libertad cobrara vida y se moviera por las calles de Nueva York era una escena clave de la película, cuenta Philip: "Tenía sentido convertir esa escena en un nivel del juego. Las mecánicas estaban basadas en clásicos del género shooter, particularmente en el famoso *R-Type*."

Para explicar lo que ocurría al comienzo de cada nivel se usaron fotogramas de la película acompañadas de un pequeño texto. Columbia le pasaba las imágenes originales a Activision y Steven Green las convertía para usarlas en el juego. Steven también era responsable de todos los gráficos de las entregas para 16 bits que fueron adaptadas a Amstrad y Spectrum por los gemelos Oliver. La calidad de la conversión dependía de la capacidad de cada una de las plataformas, de su resolución y su paleta de colores.

En este apartado, la opinión de jugadores y analistas resultó



» [Amstrad CPC] Aquí lucharás contra los controles y contra Vigo el cárpato.

» [Amiga] Esta pequeña introducción no estaba en las versiones para 8 bits.





unánime; superó todas las expectativas, especialmente en la versión para Amstrad CPC. Los análisis también destacaron el audio, magistralmente producido por David Whittaker. El resultado, en retrospectiva, era mucho más profundo de lo que se acostumbraba a ver en las adaptaciones basadas en películas de los ochenta, que por regla general adaptaban varias escenas a lo largo de sencillos y repetitivos niveles. "Era difícil hacer adaptaciones profundas", cuenta Philip. "Los desarrolladores estaban atados a la película y así era complicado profundizar en la jugabilidad". Eso era algo que se podía experimentar en el último escenario del juego: un nivel isométrico tridimensional que exigía el control de cada uno de los cuatro personajes principales a lo largo de diversos enfrentamientos en el museo.

"La batalla final de la película tiene lugar en la galería del museo, cuando el Dr Janosz Poha intenta liberar el espíritu de Vigo el cárpato, un poderoso hechicero del siglo XVII atrapado en una inmensa pintura". Philip explica por qué se usó esa escena como base para el nivel: "Vigo le ordena a Janosz encontrar un bebé al que poseer, permitiéndole volver a la vida con la llegada del año nuevo. Al ser el clímax final de la película, también tenía que ser el último nivel del juego. Foursfield diseñó el nivel como una serie de salas isométricas por las que debía moverse el jugador con el objetivo de acabar con Janosz, con Vigo y proteger al bebé. Era una gran idea, aunque bastante complicada técnicamente, sobre todo en los ordenadores de 8 bits".

> "NOS INVITARON A VER LA PELíCULA CON CRíTICOS DE CINE, ENTRE LOS QUE ESTABA BARRY NORMAN, DE LA REVISTA FILM 89"
> **PHILIP OLIVER**

Cuando el proyecto estuvo casi completado, los desarrolladores pudieron ver al fin la película. Después de leer el guión y recibir diferentes fotogramas para incluirlos en el juego, ya se habían hecho una sólida idea de como funcionaría la película, pero tener la oportunidad de verla les permitió comparar los dos proyectos. Philip recuerda: "En aquél momento el juego estaba prácticamente completado".

El juego se terminó y se preparó su lanzamiento, aunque con un mes de retraso, ya que, según Philip, los materiales de 16 bits no se habían entregado a tiempo, lo que repercutió en las versiones para 8 bits. Gracias a la popularidad de la película, antes de la llegada de las críticas, vendió muy bien. Entonces llegó el problema del análisis de *ACE*. Resultó raro que causara tanto revuelo, ya que no fue la única crítica dura. *Zzap!* le otorgó un 39% y lo llamó "un batiburrillo de mini-juegos que no llegan a formar un buen título". Aún así, lo que más molestó fue el análisis de *ACE*.

Activision no estaba contenta con la review; y tampoco lo estaba Anna Ufnowska, que escribió una carta al editor que fue publicada al mes siguiente. En ella, aceptaba que los análisis eran opiniones personales, pero se oponía a la afirmación de que estuviera dividido en demasiados discos. También se quejó de que no puntuasen el apartado sonoro; *ACE* lo revisó y le otorgó una puntuación de 8 a dicho apartado.

Los ataques parecían obviar las versiones para CPC y Spectrum; aunque se hablaba una y otra vez de los tres cortos niveles del juego, Amstrad Action le dio a *Ghostbusters II* un espectacular 94% y *Crash* le otorgó un respetable 74%. Las versiones cassette fueron criticadas por ser "multi-carga" pero, a la larga, cuando se relanzaron a precio económico bajo el sello Hit Squad, recibieron más atención de los fans de la película. "Creemos que el juego capturó lo mejor de la película y utilizó el recurso de la energía ectoplásmica perfectamente", concluye Philip. No planteó un método revolucionario de adaptar una película a videojuego, pero resultó ser una adaptación ejemplar. *



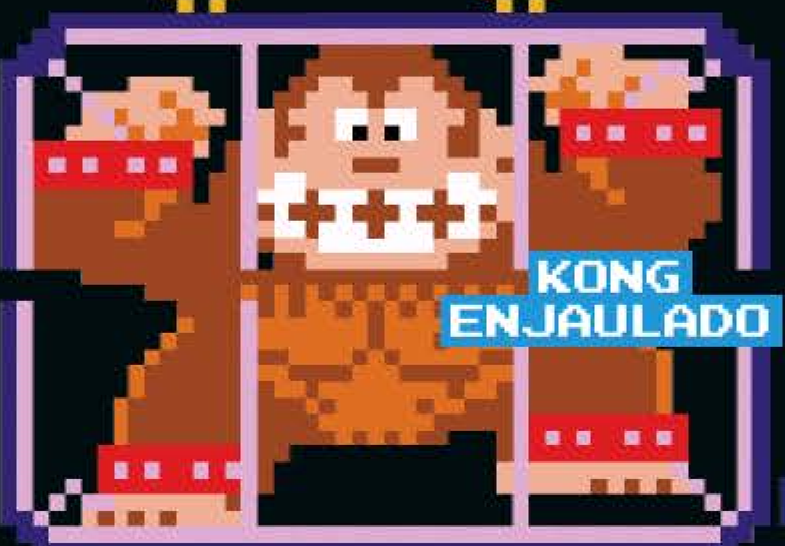
INTERFERENCIAS DEL ESTUDIO

Columbia Pictures no se involucró demasiado en el desarrollo del juego, dando libertad a los diferentes estudios de desarrollo para interpretar la película. Activision tenía un ojo puesto en el proceso, pero confiaba en el esfuerzo de los estudios teniendo en cuenta el prestigioso proyecto en el que se habían embarcado. El único problema real causado por el estudio (aparte de no tener la película lista antes del comienzo del desarrollo) fue su indecisión con el logo. "Durante la producción, la compañía no se decidía sobre el logo definitivo y nos llegaban instrucciones continuamente sobre como usarlo", recuerda Philip Oliver. "¿Al final era el logo con el pie del fantasma visible o sin el pie de atrás?"

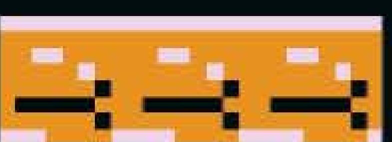
LA GUÍA DEFINITIVA



DONKEY KONG JR.





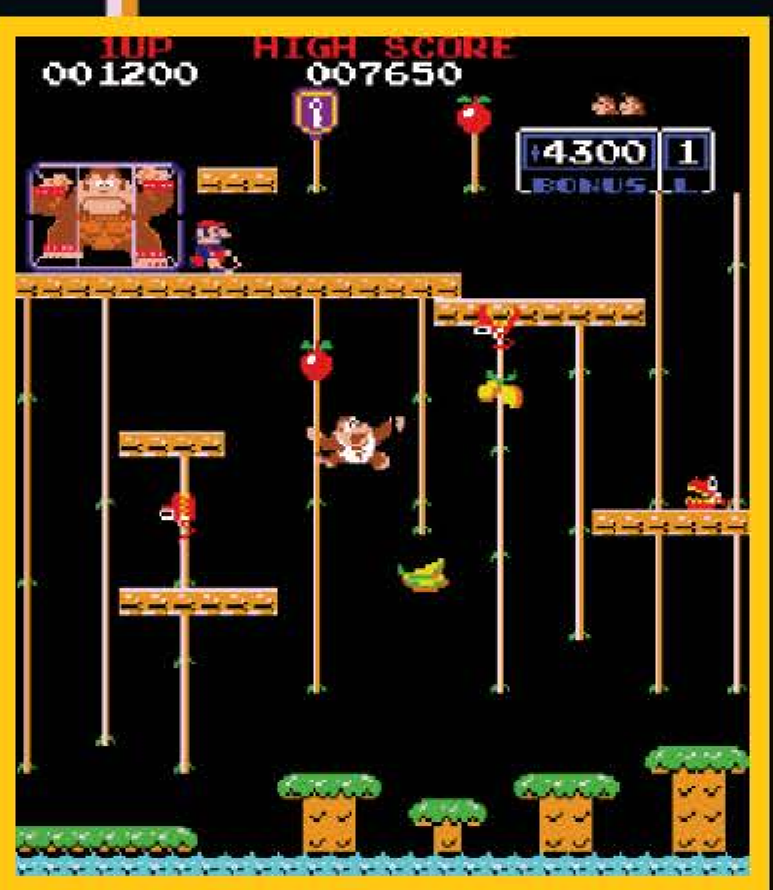




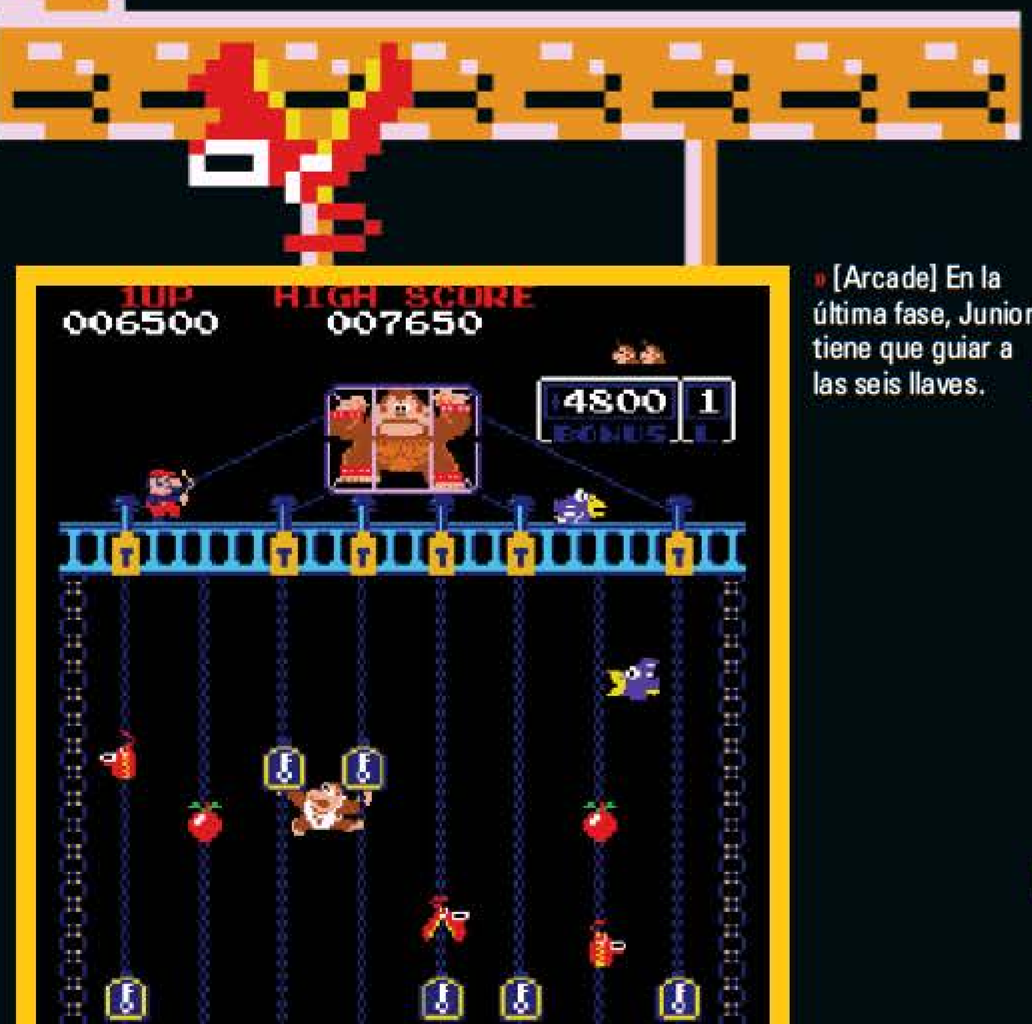
APROVECHAMOS QUE DONKEY KONG CELEBRA SU 40 ANIVERSARIO PARA REVIVIR SU SECUELA EN RECREATIVA, EN LA QUE EL MONÍSIMO RETOÑO DE DK, JUNIOR, SE ENFRENTÓ A UN MALVADO MARIO.

TEXTO DE MARTYN CARROLL





» [Arcade] ¡Por poco! Junior tendrá que ir por el camino más largo.



» [Arcade] En la última fase, Junior tiene que guiar a las seis llaves.



Aunque no seas un superfán de Nintendo hay tres cosas que seguro conoces sobre *Donkey Kong Jr.*, como que es el juego en el que Mario se llama así por primera vez, ya que en *Donkey Kong* se llamaba Jumpman. También es el único juego en el que Mario es el malo y se invertían los papeles del juego original. En tercer lugar, es el juego en el que debutó el hijo de DK, Junior.

Y si eres un gran fan de Nintendo sabrás que nada de todo esto es verdad del todo. Mario ya se llamaba Mario en varias versiones domésticas del primer *Donkey Kong* antes de que *Donkey Kong Jr* llegase a las recreativas en agosto de 1982. Mario también había sido el antagonista en *Donkey Kong Circus*, un juego de Game & Watch que salió en 1984. En él DK hace malabares con piñas mientras mantiene el equilibrio sobre un barril y, si falla, el jefe de pista Mario se ríe y le señala. Por último, Junior apareció por primera vez en *Donkey Kong* para Game & Watch como el monito atrevido que da la alarma. En el manual se le llama Mini Donkey Kong, pero, clarísimamente, lo que se ve en el juego es a Junior. No obstante, todo esto da igual porque detrás de todas estas cuestiones e historietas lo que de verdad importa es la constatación de que *Donkey Kong* no era flor de un día. Sus creadores, Shigeru Miyamoto y Gunpey Yokoi, podían haber elegido el camino fácil y, simplemente, haber creado nuevas fases y obstáculos para Mario, pero, en cambio, le dieron la vuelta a la tortilla e hicieron que Junior rescatase a su "papá" del secuestrador Mario.

Mario era muy bueno saltando mientras que Junior era hábil escalando, de forma que atravesaba las cuatro fases del juego utilizando lianas, cadenas y postes. La mecánica de trepar era una parte integral del juego: Junior subía despacio por una liana, pero si se agarraba a la vez a otra adyacente, como si se tratase de una araña, iba rápido. Al descender sucedía lo contrario: con una liana iba rápido, con dos descendía despacio. Junior no podía atacar a las criaturas de la selva de Mario (aunque sí arrancaba fruta y la dejaba caer sobre los enemigos que tenía debajo) así que la clave era saber trepar bien, sobre todo en la fase final, en la que Junior tenía que llevar a lo más alto seis llaves para liberar a su padre. No había un camino establecido, Junior se movía libremente trepando, dejándose caer y balanceándose.

Era una fase brillante, de esas de las que Nintendo podía haber convertido en un juego independiente... y en 1983 intentó hacerlo. Desgraciadamente el resultado fue *Donkey Kong Jr Math*, un *spin-off* para Famicon/NES que nadie había pedido. Menos mal que la consola de Nintendo ya había recibido una excelente conversión para recreativa. ▶



» [Arcade] Si calculas bien el momento de saltar (no es fácil) el muelle te lleva por un atajo muy útil.

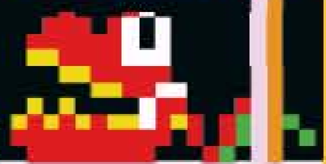
> "Le dieron la vuelta a la tortilla para que Junior rescatase a su 'papá' del secuestrador Mario"



MUELLE



BONUS FRUTA



SNAPJAWS

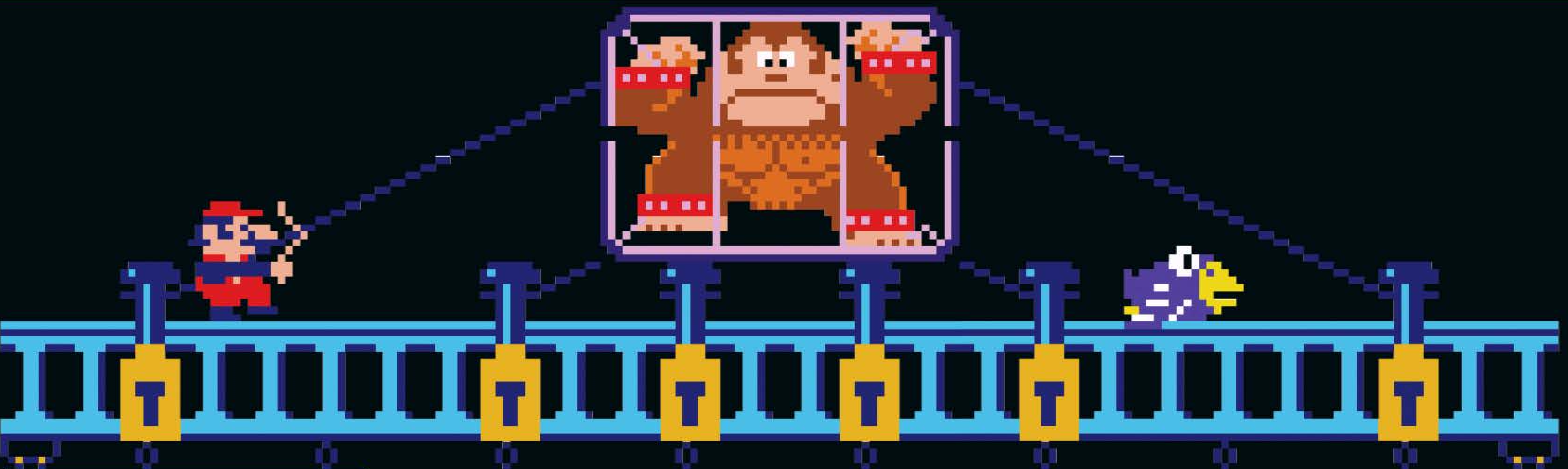
EL DATO MÁS MONO
LA QUINTA FASE

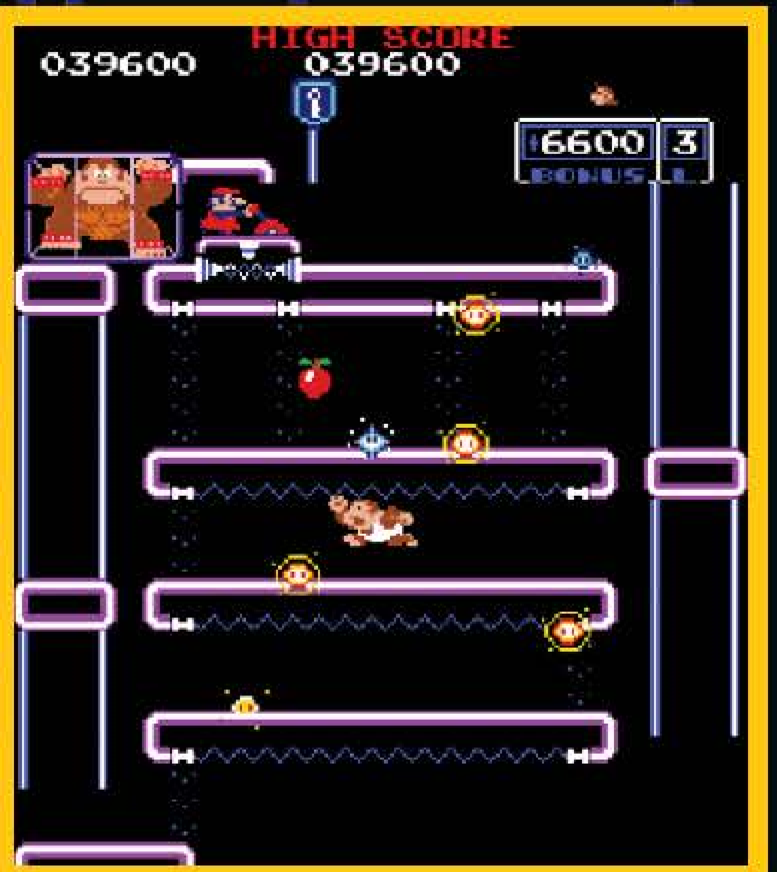


A las versiones de ColecoVision de *Donkey Kong* y *Donkey Kong Jr* les faltaba una fase y las animaciones entre fase, porque no cabían en el cartucho. Más tarde Coleco lo solucionó con versiones 'completas' en cinta para su ordenador Adam. Incluso en *Donkey Kong Jr* fueron más allá y añadieron una quinta fase totalmente nueva en la cocina de Mario. En ella, Junior tiene que esquivar desatascadores y moverse por un bol de mezclas tamaño industrial mientras Mario le lanza tartas.

Es un buen añadido, pero dice la leyenda que Nintendo no quería que Coleco añadiera mejoras (se supone que para que no tuviera ventaja sobre las versiones de Nintendo). La quinta fase se descartó pero se filtró en algunos prototipos y hasta se puede emular. Algunas iniciativas individuales han recreado la versión con las cinco fases y la han sacado de forma oficiosa en cartucho con el nombre de *Super Donkey Kong Junior.*







» [Arcade] Si quieres conseguir más puntuación recuerda que saltar chispas en la guarida de Mario da puntos.

▶ Por otra parte, Coleco desarrolló versiones para las consolas ColecoVision, Intellivision y Atari 2600 mientras que Atari hizo versiones para sus ordenadores de 8 bits. Atari también encargó versiones para otros ordenadores bajo la marca Atarisoft, pero nunca vieron la luz del día (la versión BBC Micro sí salió más adelante). Más tarde, se lanzaron versiones para la Coleco Adam, Atari 7800 y, en 2018, Nintendo Switch.

Tiene gracia ver cómo era Mario en alguna de las primeras versiones domésticas. En la recreativa se ve igual que en el juego original, solo que sujeta lo que parece un látigo de domador. Está claro que Nintendo no estaba supervisando en ese momento el aspecto del personaje, lo que resultó en un vestuario heterogéneo para el futuro icono de los videojuegos. En la versión de Colecovision lleva una gorra con dos viseras con la que parece un demonio regordete.

Como los videojuegos eran una ciudad sin ley, también había un montón de clones no oficiales para los ordenadores domésticos. Entre ellos estaban *Superior's Zany Kong Junior* (o *Killer Gorilla 2)* para BBC Micro, *Junior's Revenge* de Computerware para el Tandy CoCo y, curiosamente, *Hunchback II* de Ocean para Commodore 64. Ocean ya había lanzado un clon de *Donkey Kong* llamado *Kong* y al que siguió *Kong Strikes Back*, que era un clon de *Mr Do's Wild Ride*. Sin embargo, la secuela de *Hunchback* se inspiró en *Donkey Kong Jr* hasta en la fase final, en la que tenías que empujar los badajos por la cuerda hasta las campanas.



» [Arcade] Una simpática escena antes de ir a la guarida de Mario que ha cableado algún chapuzas.

Tras el éxito de la Game & Watch *Donkey Kong*, la secuela también se modificó para los distintos dispositivos portátiles. De hecho, hubo tres rediseños diferentes. El primero, *Donkey Kong Jr*, fue un lanzamiento para New Wide Screen que combinaba las dos primeras fases de la recreativa. Las otras dos fases (el escondite de Mario y el rescate final) se adaptaron para *Donkey Kong II*, que tenía dos pantallas. Más tarde salió un *Donkey Kong Jr* diferente para los modelos Tabletop y Panorama que tenía imágenes en color y dio a Junior un nuevo reto en el que tenía que usar paraguas y globos para cruzar un ▶

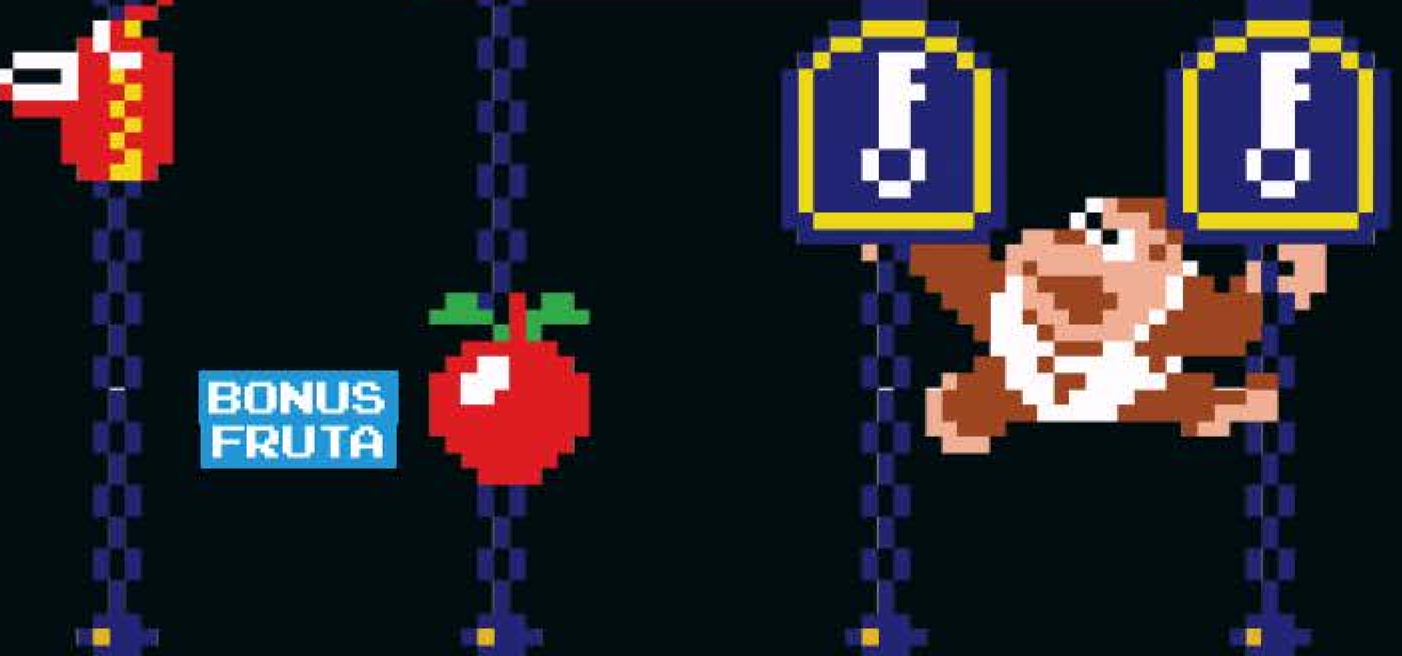


NITPICKERS

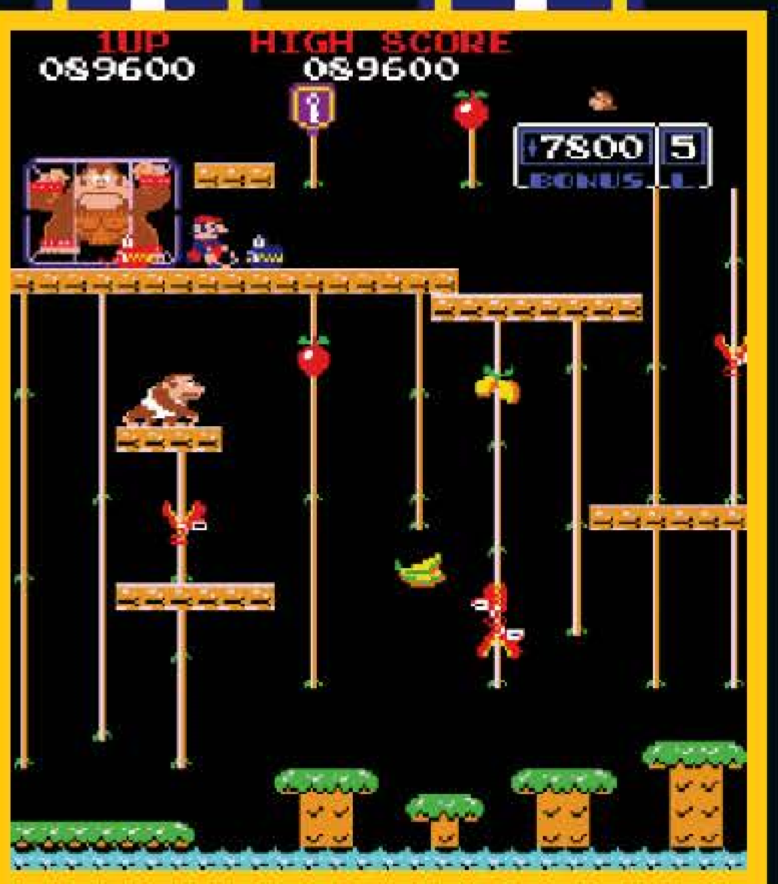
LLAVE KONG



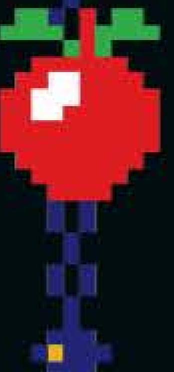
» [Arcade] ¡Se acabó! Junior rescata a DK y Mario le persigue, pero recibe una patada la mar de mona.



BONUS FRUTA



» [Arcade] En las siguientes partidas Mario puede invocar a más snapjaws para ponérselo más difícil a Junior.



"La carrera de Jr después de los arcade se resume en algunos cameos y hacer de extra"

LAS CONVERSIONES

ALGUNAS VERSIONES SON MÁS MONAS QUE OTRAS



ATARI 2600

Es muy modesta: los gráficos son simplones y el sonido, horrible, pero esta versión tan básica no está tan mal. Incluye tres de las cuatro fases (no entró la del trampolín). Lo que nos parece peor es que también desapareció la fruta para bombardear a los enemigos.



INTELLIVISION

Es un pequeño avance respecto a la versión de la 2600, tiene unos *sprites* con más definición y se parece más a la versión arcade. El sonido pues... bueno... es como un grupo de payasos tocando la bocina a lo loco. Incluye tres etapas; falta la de la guarida de Mario.



COLECOVISION

Como en la versión de Intellivision, no está la guarida de Mario. Por lo demás, es una versión muy buena, con los elementos clave de la recreativa. Más tarde se lanzó una versión para el Adam de Coleco que sí incluye la guarida (ver el recuadro "El dato más mono").



ATARI 8-BIT

Están incluidas las cuatro etapas de manera bastante correcta, lo que demuestra que no importa tanto la paleta de colores algo apagada y el brusco movimiento de los enemigos (que afecta a la detección de colisiones). Sin embargo, es agradable y rápido y supone un reto decente.



NES

Nintendo, claro está, produjo una versión para su consola doméstica. Tenía todas las etapas (hay que recordar que a *Donkey Kong* le faltaba una) y es muy fiel a la versión de recreativa. Más tarde apareció también como lanzamiento de la consola virtual de Nintendo.



ATARI 7800

Es mejor que otras versiones para Atari pero, dado que llegó en 1988, es lo menos que podemos pedirle. No es tan bonita ni suena tan bien como la de NES pero es igual de jugable y con todas las fases. Otra buena conversión de una coin-op para la consola 7800.



BBC MICRO

Atari encargó el *port* a Adrian Stephens (tras ver *Killer Gorilla*, su clon no oficial de *Donkey Kong)*. Por desgracia, no salió entonces y es una pena porque es una pequeña gran versión que, dejando a un lado la chillona paleta de colores, capta la esencia de la recreativa.

> "Los dos 'Kings of Kong' Billy Mitchell y Steve Wiebe ostentaron el récord de puntuación en el pasado"



» Quedan genial juntas las tres cabinas de *Donkey Kong*, como en la colección del superfán Chris Ellison.

CHISPAS



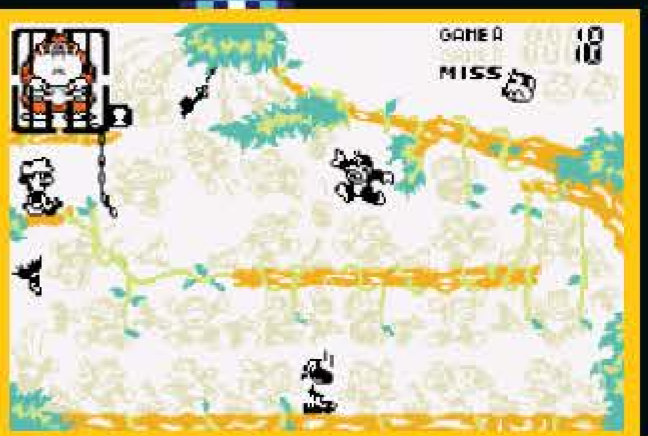
▶ estanque de la selva y llegar hasta Papá. Las dos primeras adaptaciones aparecieron en la *Game & Watch Gallery 3* para GB Color. Junior también apareció en varias actualizaciones 'modernas' de Game & Watch de la serie *Gallery*.

Por desgracia, la carrera posterior de Junior se resume en algunos cameos y hacer de extra. Su mayor reclamo es ser uno de los ocho pilotos originales de *Super Mario Kart* (1992), pero lo sustituyó su padre en las secuelas. Más tarde, Diddy Kong reclamó el papel de joven Donkey Kong tras su debut en el *Donkey Kong Country* de Rare. Actualmente se cree que la encarnación actual de Donkey Kong podría tratarse de Junior adulto, o un hijo de Junior, o tal vez ninguna de las dos opciones. Una vez más, la verdad es que da igual.

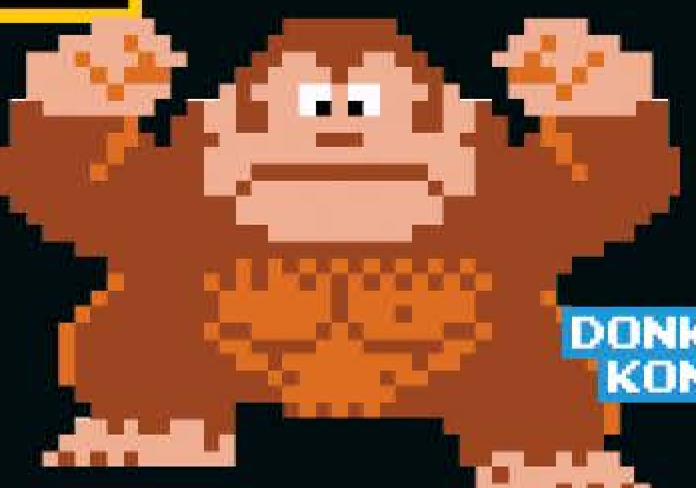


» [NES] *Donkey Kong Jr* y su predecesor salieron con la Famicon japonesa en 1983.

El juego en sí ha coqueteado con el estatus de 'clásico' estos años y sigue siendo popular, sobre todo en el ámbito competitivo. En este terreno, está eclipsado por *Donkey Kong,* por supuesto, pero los dos 'Kings of Kong' Billy Mitchel y Steve Wiebe ostentaron el récord de puntuación en el pasado. Como en el original, el juego tiene una 'pantalla de la muerte' que implica que hay que conseguir la máxima puntuación antes de que no se pueda seguir. El campeón actual es Mark Kiehl, de Oklahoma (EE.UU.), cuya puntuación máxima de 1.412.200 está imbatida desde mayo de 2013. Kiehl cree que se pueden ganar 60.000 puntos más por lo que puede perder la corona en el futuro. Quien desee intentarlo solo necesita invertir tres horas y media y tener un talento prodigioso para moverse por las lianas y conseguir puntos. *



» [GBA] El juego original Game & Watch se replicó con fidelidad en la colección *Game & Watch Gallery Advance*.



CHISPAZOS

ENTREVISTA

HARLEY PUTHUFF JR SE ENCARGÓ DE LLEVAR EL JUEGO A LA ATARI 2600

¿Cómo llegaste a trabajar con *Donkey Kong Jr*?
Me contrató Steve Kitchen, de Woodside Design Associates, por mi experiencia con el procesador Z80. El hermano de Steve, Garry, había desarrollado la versión de *Donkey Kong* para la 2600 y teníamos por contrato que desarrollar otros juegos para Coleco. *Donkey Kong Jr* fue mi primer proyecto; de hecho, fue el primer juego que hice. Utilizamos el Apple II para programar con una tarjeta especial que simulaba un cartucho de juego y un cable plano que iba a la 2600. En la etapa final quitamos las EPROM y las pusimos en los cartuchos para probarlas.

¿Conocías la recreativa?
Pues no. De hecho, no era jugador. Coleco nos envió la recreativa para la conversión y que me pasé una semana entera sin hacer nada más que jugar para familiarizarme con el juego.

Programar en la 2600 era un poco hacer rústico ¿Cuáles fueron los mayores retos?
Un poco antediluviano querrás decir. La 2600 era muy rudimentaria. Tenía 128 bytes de RAM dinámica y ese era todo el almacenamiento que tenías. Todo funcionaba a 1MHz y tenías que sincronizarlo con el dibujado de la pantalla. Tenías que adelantarte a la señal de vídeo para poder modificarla justo antes de que dibujase cada línea.

En tu versión falta una de las cuatro fases, ¿Hiciste esa pantalla y tuviste que quitarla porque no cabía en el cartucho?
No, lo que había en el cartucho final fue el resultado de hacer hueco para todo lo que había que incluir. Estoy seguro de que esa cuarta pantalla la eliminamos desde el principio.

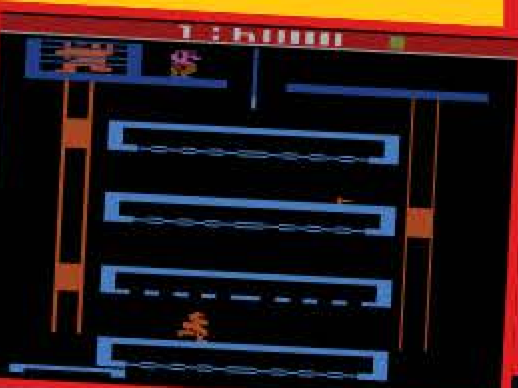
¿Tuviste alguna ayuda -o hubo alguna interferencia- de Nintendo?
No, nada en absoluto, y Coleco no creas que nos dio nada aparte del hardware. Teníamos una relación comercial con los de Activision y podíamos pedirles algún asesoramiento técnico. El mejor recurso que tuvimos fue Garry Kitchen, que era un gran programador y un genio de la electrónica.

¿Cómo te recompensaron el trabajo?
Al ser mi primera incursión en los videojuegos no hablé nada sobre derechos de autor. Me pagaron el sueldo, que era bueno en aquel momento.

¿Estás contento con el juego?
No creo que haya un programador que esté satisfecho del todo con el resultado final, sobre todo cuando trabajas en unas condiciones tan limitadas, pero es lo mejor que se podía haber hecho entonces. Me gustó más el siguiente proyecto, *Time Pilot*, ya que tenía el "entrenamiento básicos" y podía optimizar mejor el trabajo.



"Me pasé una semana entera sin hacer nada más que jugar a la recreativa"



KAMEO KONG LAS MONERÍAS DE JUNIOR



SUPER MARIO KART

AÑO: 1992
FORMATO: SNES

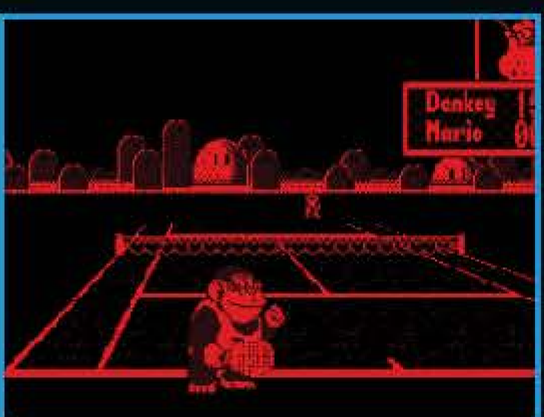
Junior está en la parrilla de salida junto a siete rivales y es un peso pesado, como Bowser. Sus objetos especiales son plátanos, claro. Junior no apareció en otro *Mario Kart* hasta que lo incluyeron en el regulero *Mario Kart Tour* en 2020.



DONKEY KONG

AÑO: 1994
FORMATO: GAME BOY

El juego que revivió con brillantez a DK también nos trajo a Junior, que intenta boicotear a Mario activando palancas y dando mucho la lata. Cabe destacar la cuarta fase, ambientada en la selva, basada en *Donkey Kong Jr*, en la que hay lianas, snapjaws y nitpickers.



MARIO'S TENNIS

AÑO: 1995
FORMATO: VIRTUAL BOY

Junior se calza las zapatillas de tenis y compite contra la plantilla habitual en uno de los mejores juegos de la que fue un fiasco para Nintendo. Volvió como personaje desbloqueable en *Mario Tennis* para N64, haciendo equipo con su padre para jugar dobles.



GAME & WATCH GALLERY 3

AÑO: 1999
FORMATO: GAME BOY COLOR

Junior aparece en los cuatro juegos de *G&W Gallery*. En la tercera entrega aparecen tanto el juego original de G&W como una versión 'moderna' actualizada (en la imagen), en tres pantallas. Hay una versión mejorada en *G&W Gallery Advance*.



WARIOWARE TWISTED!

AÑO: 2002
FORMATO: GAME BOY ADVANCE

Donkey Kong Jr aparece en los homenajes S de 9-Volt a NES. Hay que ir inclinando la GBA para que un Junior bastante grandecito empuje las llaves hacia arriba por las cadenas para liberar a DK. En otros niveles también debe esquivar nitpickers voladores.

LA EVOLUCIÓN DE

IMPOSSIBLE MISSION

Impossible Mission estableció un hito dentro de los juegos de C64 y Dennis Caswell permitió que otros continuaran con su legado. El creador y los diseñadores de las secuelas del juego de espías explican de qué forma evolucionó la serie.

TEXTO DE RORY MILNE

forowarez.net by neon Neon147

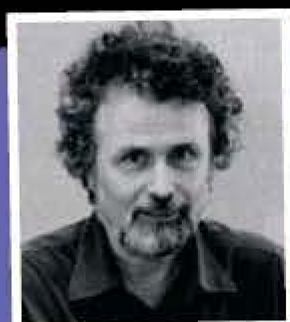
Dicen que la inspiración aparece cuando menos te lo esperas, pero a veces se busca deliberadamente. Esto fue lo que le ocurrió a Dennis Caswell, que fue al cine a ver una película y regresó con el esbozo de su próximo proyecto. También se inspiró en un exitoso título de Atari 8 bits y, como explica, el resultado fue un juego de plataformas que trataba de operaciones secretas.

"La idea de *Impossible Mission* vino por la película *Juegos de Guerra*, que fui a ver justo para encontrar inspiración para un nuevo juego", dice Dennis. "La película me dio la idea de la infiltración en una instalación de alta tecnología, pero las similitudes acababan ahí. El diseño como juego de plataformas estuvo influenciado en gran medida por juegos como *Jumpman*".

Después de haber decidido ya la premisa y el género de su próximo juego, Dennis se lanzó a definir el personaje principal, basado en los súper espías de acción tremendamente populares una década atrás. "El aspecto del agente secreto no se basó en ninguno visto anteriormente", señala Dennis, "pero me influyó mucho la interpretación de Sean Connery en la saga de James Bond, así como los numerosos programas de televisión creados para sacar provecho de la locura de los espías de los sesenta".

Una influencia menos obvia llevó a Dennis a aleatorizar el orden de los niveles de su juego de espías, con la esperanza de evitar la repetición y promover un juego más divertido. "Lo de los niveles al azar en *Impossible Mission* se inspiró en *Rogue*", explica Dennis, "e hizo que nuestro título fuera bastante diferente cada vez que se jugaba. No quería un juego de patrones como *Pac-Man*, donde había una secuencia fija que los jugadores podían repetir sin pensar una y otra vez".

Además de organizar las fases de su juego en orden aleatorio, Dennis también permitió que el jugador entrara y saliera de ellas sin tener que completarlas y así poder seguir adelante. "Esto significaba que en *Impossible Mission* te tocaba evaluar la dificultad de cada habitación y determinar si podías resolverla de inmediato o tenías que volver a ella más tarde", señala Dennis. "Podías examinar una habitación y llegar a la conclusión de que era necesario inutilizar a los


» Dennis Caswell dejó la creación de juegos pero aún trabaja como programador.


» *Impossible Mission II* fue un proyecto dirigido por Ron Fortier desde California.


» Los niveles de *IM II* fueron diseñados por Mihály Kenczler durante sus vacaciones.


» El enorme equipo de *Impossible Mission 2025* fue dirigido por Stuart Whyte.


» Mark Cale diseñó y produjo el remake de *IM* de System 3 y lo llevó a múltiples plataformas.

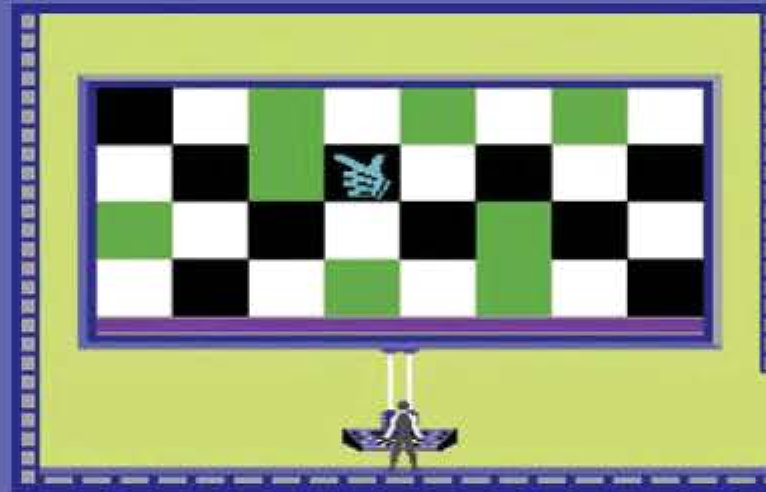


» [C64] A diferencia de muchos otros juegos de plataformas de los 80, los ítems de *Impossible Mission* están ocultos detrás de otros objetos.





» [C64] Las caídas te hacen perder el tiempo, pero no matan al héroe del juego.



» [C64] Serás recompensado con power ups si lo haces bien en el minijuego inspirado en el popular *Simon*.



» [C64] El desafío final de Impossible Mission es montar un rompecabezas. Fácil no va a ser…

robots para poder atravesarla, lo que podía significar que primero tenías que ir a otra habitación y luego volver".

Además de su estructura de pantallas, Dennis también aleatorizó la amenaza de los enemigos de su juego, los robots antes mencionados, creando algunos que parecían inofensivos hasta que alguien se acercaba. "A cada robot se le asignaba un comportamiento al comienzo de cada partida", señala Dennis. "El propósito era hacerlos impredecibles, así que cuando te encontrabas con uno por primera vez tenías que determinar qué tipo de amenaza representaba antes de saber cómo esquivarlo. Cuanto más amplia era la variedad de comportamientos, más incertidumbre había sobre lo que te harían o no al acercarte. Así que incluso los robots fáciles solo lo eran una vez que te habías asegurado de que no te perseguirían, te atacarían o ambas cosas".

Curiosamente y teniendo en cuenta de dónde parte la idea del juego, Dennis optó por no darle armas al agente de su juego, aunque ahora, a posteriori, piensa si aquello podría haber sido divertido o no. "No estoy seguro de qué efecto hubiera tenido", reflexiona Dennis. "Puede que en esas ocasiones en las que necesitabas atravesar la misma habitación más de una vez, el poder eliminar a un robot de una vez por todas se hubiera agradecido, pero habríamos dado al jugador una solución rápida para solventar los niveles".

En vez de añadir esa posibilidad, Dennis prefirió que los jugadores intentaran evitar a los robots, además de incluir búsquedas de potenciadores y resolución de contraseñas.

"Esperábamos que la mecánica de búsqueda agregara suspense a la acción", señala Dennis, "porque dependiendo del tipo de robot que tengas cerca, es posible que tengas que investigar un poco, luego huir, volver y buscar un poco más… Tenías que decidir cuánto tiempo ibas a emplear en investigar la sala antes de salir pitando".

Deseoso de brindar a los jugadores una alternativa a la búsqueda de objetos, Dennis incluyó una mecánica a la postre muy popular, que recompensaba a los jugadores con buena memoria. "Siempre he sido un fanático del juego dentro del juego", dice Dennis. "Rompe tus esquemas y te obliga a usar una parte diferente de tu cerebro por un minuto. El juego de memoria en *Impossible Mission* era, por supuesto, una versión del viejo juego de Milton Bradley, *Simon*, que todavía era bastante nuevo en aquel momento".

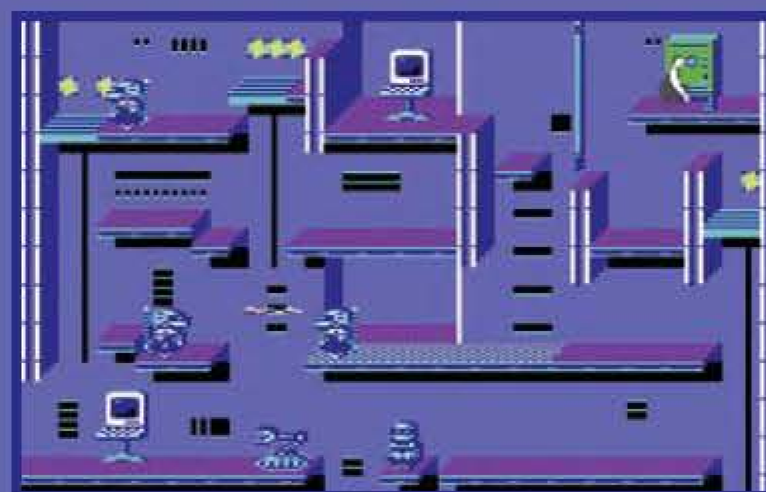
Aunque ya era muy innovador, Dennis quiso diferenciar aún más su *Impossible Mission* del resto de títulos del momento al hacer que el héroe fuera invulnerable al daño para colocarlo en una carrera contrarreloj. "Parecía novedoso que el juego usara el tiempo en lugar de las vidas como moneda", argumenta Dennis. "Tenía que completarse en un período de tiempo fijo y caerse de una plataforma o 'morir' solo acababa en una penalización temporal, por lo que no había un límite en la cantidad de veces que podías morir. Por supuesto, si esperabas completar el juego, el tiempo restante estaría probablemente cerca de cero".

> "Tenías que evaluar la dificultad de cada habitación y determinar si podías resolverla de inmediato o tenías que volver a ella más tarde"
> DENNIS CASWELL

Esta teoría se demostró poco después del lanzamiento de *Impossible*



» [C64] A diferencia del original, en *Impossible Mission II* puedes eliminar robots con minas.



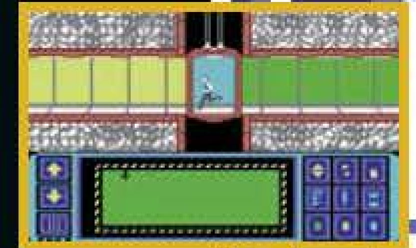
» [C64] Las bombas con temporizador que abren cajas fuertes son una innovación de la secuela.

FASES DE LA EVOLUCIÓN:

AGENTES DEL CAMBIO

LA EVOLUCIÓN DE LOS AGENTES DE IMPOSSIBLE MISSION

IMPOSSIBLE MISSION



Inspirado por los elegantes espías de las películas y series de los 60, el Agente 4125 es un atleta altamente calificado con un especial talento para descubrir secretos. Es un tipo duro, ya que en vez de morir solo pierde tiempo cuando es atacado por un robot o se cae desde lo alto.

IMPOSSIBLE MISSION 2025



Los tres agentes de *Impossible Mission 2025* son un exmarine, una gimnasta cibernética y un robot inspirado en el T-1000. Se podría pensar que cada uno tiene diferentes habilidades, pero en la práctica tienen los mismos movimientos que el Agente 4125 del original.

IMPOSSIBLE MISSION (REMAKE)



Al igual que *IM 2025*, la nueva versión del juego original te permite jugar como un agente masculino, femenino o un androide. Al igual que antes, los agentes del remake tienen habilidades idénticas, pero son más hábiles para dar saltos mortales entre plataformas que los héroes de los anteriores juegos.

FASES DE LA EVOLUCIÓN:

LA SUBLEVACIÓN DE LOS ROBOTS

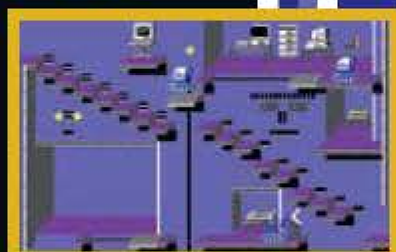
LA EVOLUCIÓN DE LA AMENAZAS MECÁNICAS DE LOS IM

IMPOSSIBLE MISSION



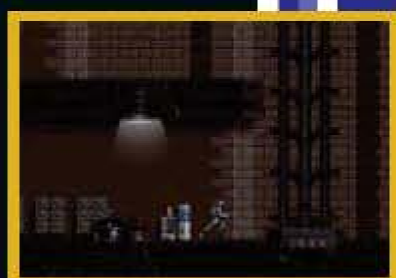
No te puedes fiar de la apariencia de un robot porque, aunque muchos son iguales, su amenaza es bien distinta. Algunos son lentos hasta que te acercas , otros aceleran, y algunos disparan ráfagas de electricidad.

IMPOSSIBLE MISSION II



Muchos de los robots de IM II tienen los mismos movimientos que los del original, pero serás testigo de la aparición de nuevos modelos. Algunos colocan minas, te empujan fuera de las plataformas y también hay robots con forma de resorte en los que puedes apoyarte para llegar a zonas altas.

IMPOSSIBLE MISSION 2025



Los robots de *Impossible Mission 2025* se parecen más a los del original que los del segundo juego, ya que se comportan de manera diferente en lugar de tener diferentes habilidades. Además de los modelos rápidos y lentos, hay algunos que persiguen sin cesar a los agentes del juego.

Mission, cuando los emocionados propietarios de C64 adquirieron el exitoso juego de plataformas. Sin embargo, Dennis se separó de su editor Epyx, por lo que de la secuela se hizo cargo Ron Fortier y Novotrade. "Una secuela siempre se basaba en la idea original y se utilizaba una lluvia de ideas acerca de lo que podría ampliarse", recuerda Ron. "Entregué un documento de diseño a Novotrade que probablemente tenía menos de 20 páginas. No había un diseño de niveles como tal en ese momento, pero describía la jugabilidad general y el arco de la historia".

Después de completar su trabajo de diseño, Ron dirigió la producción del juego por parte de sus desarrolladores húngaros desde las oficinas de la editorial Epyx en California. "El juego se desarrolló en Budapest y fue un desafío, ya que Hungría todavía era un estado soviético en ese momento. Hablaba principalmente con Stephen Friedman en California y con el gerente de proyectos de Novotrade en Budapest".

En otro acto de delegación de funciones, Novotrade subcontrató el diseño de niveles de la secuela de *Impossible Mission* a un diseñador independiente, Mihály Kenczler. "El proyecto se desarrolló durante el verano de 1986. Pasé parte de mis vacaciones diseñando los niveles y recuerdo que era bastante cruel con mis diseños. Pensé en plataformas que se deslizaban bajo obstáculos colgantes y que empujaban al jugador hacia abajo y desafíos que requerían saltos mortales de tremenda precisión". En lugar de basarse en los diseños del juego original, Mihály utilizó nuevas mecánicas que Ron había ideado para la secuela con el fin de darle una curva de dificultad en constante aumento. "*Impossible Mission II* fue un juego diferente con diferentes objetivos", razona Mihály. "Me dijeron que podía hacer lo que quisiera con los niveles. Los otros desarrolladores dijeron que debía diseñar habitaciones fáciles, pero también habitaciones difíciles, y llevarlas al extremo. Incluimos un límite de tiempo razonable para encontrar todos los códigos, para que el jugador pudiera acostumbrarse a la dificultad".

> "Me dijeron que podía hacer lo que quisiera con los niveles. Fue un juego diferente, con diferentes objetivos"
> MIHÁLY KENCZLER



» [C64] Necesitas encontrar un interruptor para iluminar las habitaciones oscuras.

Impossible Mission II divergió aún más de su predecesor con nuevos objetivos, como abrir cajas fuertes y hacer explotar robots. "Personalmente me gustó la idea de las bombas con temporizador y las minas terrestres, porque pensaba que el juego debía incluir algo para destrozar a esos robots malvados y rápidos", sonríe Mihály. "Como también había robots con los que podías saltar más alto, hice al menos una habitación que solo fue posible superar gracias a ellos".

Ron reconoce que esta nueva mecánica de juego iba en contra de la lógica de la historia. "Supongo que queríamos que el jugador se planteara qué había pasado, qué tenía que hacer para avanzar", señala Ron. Así, el jugador simplemente empezaría a probar cosas, hasta darse cuenta de que tenía que usar al enemigo para avanzar".

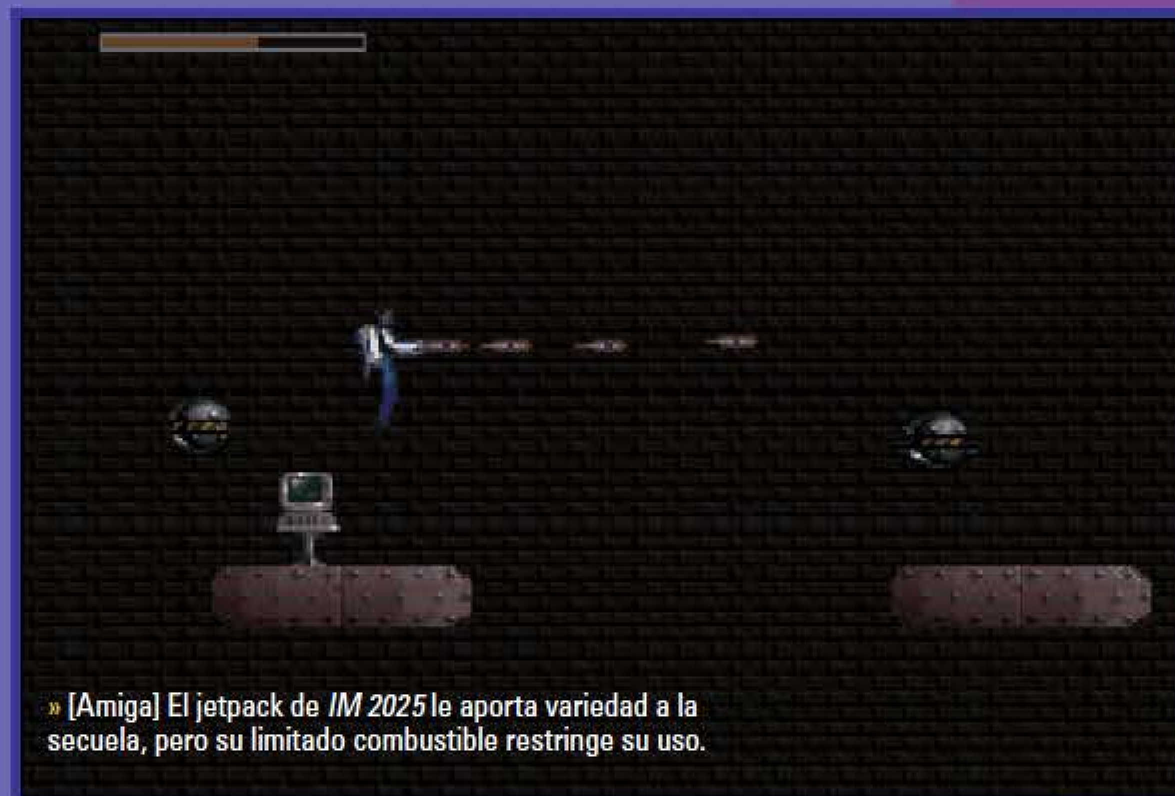
Las evoluciones adicionales sobre el juego original incluían



» [C64] Las plataformas de movimiento horizontal de *Impossible Mission II* son uno de sus desafíos más difíciles.



» [Amiga] En *Impossible Mission 2025* hay armas, pero solo tienen una bala.



» [Amiga] El jetpack de *IM 2025* le aporta variedad a la secuela, pero su limitado combustible restringe su uso.

fases en las que tenías que jugar en la oscuridad, a menos que los agentes buscaran primero en otros niveles y encontraran la forma de encender la luz. "Eso solo agregó variedad", reflexiona Ron, "porque los juegos siempre eran más entretenidos cuando no eran lineales. A los jugadores les gustaba que les presentaras un nuevo obstáculo y sentían una satisfacción absoluta al superar ese desafío".

Cuando salió a la venta en Commodore 64, *Impossible Mission II* se vendió bien y se adaptó a numerosos sistemas de la época. Seis años más tarde, después de que los juegos de 8 bits ya tuvieran menor presencia en el mercado, le encargaron al productor de Microprose, Stuart Whyte, que preparara una entrega para máquinas de 16 bits. "El *Impossible Mission* original era un clásico", dice entusiasmado Stuart. "Era por su animación, era realmente hermoso. Pero *Impossible Mission 2025* estaba pensado para Super Nintendo y Mega Drive, y como esos sistemas eran de 16 bits, pensamos que podíamos hacer mucho más, estábamos animados por hacer un nuevo título".

Un aspecto en el que *Impossible Mission 2025* superó al original fue la elección de tres agentes en lugar de uno: un justiciero, una gimnasta y un robot. "Creo que la cosa de los tres agentes vino de *The Chaos Engine*", reconoce Stuart.



» [Amiga] El holo-disfraz tipo ED-209 detiene los ataques de robots y te permite andar sobre las minas.

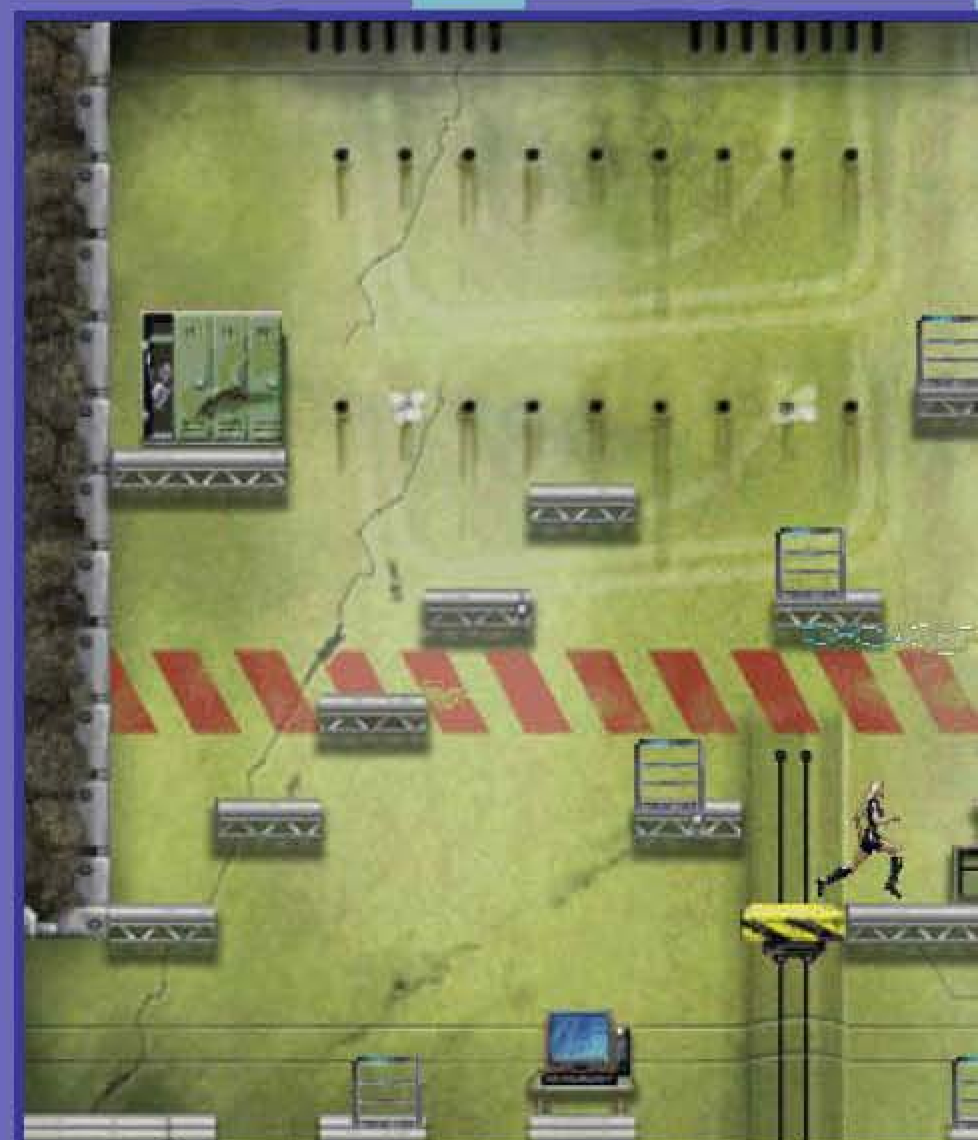


» [Amiga] Impresionantes saltos acrobáticos en *Impossible Mission 2025*.





» [PS2] La búsqueda de objetos es mucho más rápida en el remake que en el original.



» [PS2] Los niveles del remake son idénticos a los del *Impossible Mission* original.



» [PS2] Los robots del remake son tan implacables como los enemigos del juego original.





"Sospecho que la idea también se basaba en poder mejorarlos y pasar de un personaje a otro en cualquier momento. Me había olvidado de que el robot era de metal líquido, descaradamente igual que el de *Terminator 2*".

Además de este nuevo trío de personajes con los que jugar, el mayor cambio de la serie en estos nuevos 16 bit se produjo en los grandes escenarios con desplazamiento en lugar de las antiguas salas de una sola pantalla. "Los niveles de desplazamiento se debieron simplemente a que queríamos hacerlos más grandes", aclara Stuart. "En nuestras mentes, los juegos de plataformas de pantalla única eran de la generación de 8 bits y queríamos ser ambiciosos. No creo que fueran una revolución, desafortunadamente, pero esos niveles supusieron una nueva experiencia".

La nueva y ambiciosa entrega mantuvo el respeto al original a la vez que se extendió su fórmula básica, lo que hizo que se incluyeran nuevos objetos y armas, como pistolas de agujas o mochilas propulsoras. "Queríamos que tuviera el mismo ADN que el juego original, queríamos que los jugadores siguieran motivados con el reto de buscar objetos, queríamos mantener su jugabilidad", aclara Stuart, "pero también sentimos que si simplemente replicábamos el juego original no sería suficiente para ser una buena secuela. Por eso agregamos más variedad, más situaciones, como por ejemplo fases de disparos".

"Impossible Mission 2025 estaba pensado para SNES y Mega Drive, estábamos muy animados por poder hacerlos"

STUART WHYTE

Para el jetpack de *Impossible Mission 2025*, Stuart reconoce que se inspiró en *Jetpac*, de Ultimate, en lugar del de la película de James Bond, *Operación Trueno*. "No recuerdo por qué pensamos en añadir un jetpack",





» [PS2] De nuevo puedes elegir entre tres personajes.

admite Stuart, "pero seguro que nos vimos influenciados por otros juegos. De lo que sí estoy seguro es de que todos habíamos jugado a *Jetpac* en Spectrum".

Otros puntos fuertes de esta secuela se inspiraron en varias películas: el holo-disfraz se parecía al ED-209 de *RoboCop*, pero con sus armas descargadas. "Tuvimos que hacer concesiones", suspira Stuart. "Queríamos tener todo tipo de jefes finales y más cosas, pero tuvimos que apresurarnos para terminar el juego en Super Nintendo y Mega Drive por si había que empezar a fabricarlos. Al final no se lanzó, pero debido a que teníamos un juego terminado en el mismo procesador que el Amiga y el CD32 siempre albergamos esa esperanza".

Con críticas buenas, pero no impactantes, *Impossible Mission 2025* marcó una breve pausa para la serie. Ya a finales de los noventa, System 3 reinventó el juego original con un guiño al juego de Amiga. "Que *Impossible Mission 2025* tuviera tres protagonistas pudo habernos influido", reconoce el fundador de System 3, Mark Cale. "Sentimos que íbamos en la dirección correcta, que era lo que había que hacer, pero estábamos haciendo *Impossible Mission*, no *Impossible Mission 2025*. Era una nueva versión de algo que ya era un juego de renombre mundial".

Al igual que *Impossible Mission 2025*, los agentes del título producido por System 3 eran un hombre, una mujer y robot, que reflejaban las tendencias del momento. "Sentimos que sería una buena idea porque había mujeres agentes en el mundo real", observa Mark, "y en muchas películas veías superhéroes y personajes femeninos que incluso eran los villanos, así que sentimos que era relevante".

Pero, aunque parecía obvio dar a los jugadores del remake la posibilidad de jugar con diferentes agentes, la idea de crear nuevos enemigos para el proyecto tenía menos sentido. "Intentamos actualizar el aspecto gráfico de los robots para inventar otros nuevos, pero ¿cómo habría afectado eso a la jugabilidad?", se pregunta Mark. "Que tuvieran diferentes poderes o pudieran hacer cosas distintas no era lo que yo quería para el juego. Yo quería que el juego fuera fiel al original".

Manteniendo intactos los diseños de los robots, la nueva versión de System 3 de *Impossible Mission* también abordó los aspectos menos indulgentes del juego original. "Una de las cosas más frustrantes en *Impossible Mission* era esperar y observar", comenta Mark, "y sentí que ese era uno de los puntos débiles del juego, así que lo modificamos un poco. También me parecía que resolver los acertijos era muy difícil y que la gente necesitaba un poco de ayuda en este aspecto. Esos fueron realmente los únicos elementos que cambiamos en términos de ayudas para el jugador".

La buena acogida de la actualización de *Impossible Mission* fue tan alta que se adaptó desde los sistemas para los que fue diseñado originalmente a las consolas de las dos generaciones siguientes.

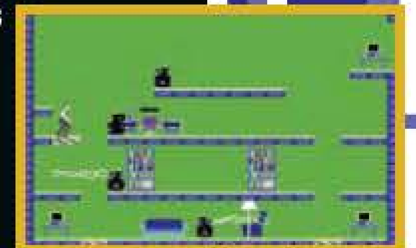
Cuando se le pregunta qué piensa, Dennis Caswell está feliz de que su juego original no haya sido olvidado. "He estado alejado del negocio de los videojuegos durante más tiempo del que he estado dedicado a crear juegos, y nunca se me ocurriría revisar, expandir o volver al diseño de *Impossible Mission*", explica Dennis. "Fue más un golpe de suerte que un golpe de genialidad. El diseño era desordenado, pero los gráficos y la animación eran bastante buenos para los estándares de la época, y la combinación de elementos del juego era novedosa. Me siento muy halagado cuando pienso en que mucha gente todavía lo recuerda". ✱

FASES DE LA EVOLUCIÓN:

SUBIENDO EL NIVEL

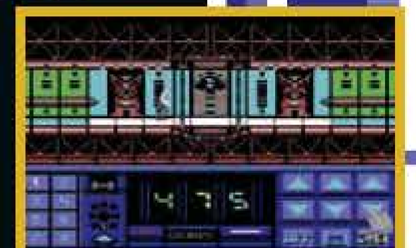
DE HABITACIONES ALEATORIAS A NIVELES CON DESPLAZAMIENTO

IMPOSSIBLE MISSION



Impossible Mission es imprevisible ya que el orden en el que se generan los niveles es completamente aleatorio. Súmale a eso que las habilidades de los robots difieren en cada partida que juegas y el desafío general de los niveles estará siempre asegurado.

IMPOSSIBLE MISSION II



A diferencia del original, los niveles de *IM II* no aparecen en orden aleatorio, pero hay muchos más. Las etapas están agrupadas en torres y fortalezas, y cada una está protegida por un código de seguridad. También son mucho más difíciles que los de su predecesor.

IMPOSSIBLE MISSION 2025



Rompiendo la pauta de los dos primeros títulos, aquí encontramos amplios niveles de desplazamiento en vez de escenarios de pantalla fija. El resultado ofrece un título con un aspecto menos compartimentado, pero eso hace que no sepas qué habrá justo encima o debajo de ti.

GUÍA DEFINITIVA

GOLDEN AXE: The Revenge of Death Adder

ESPERASTE UNA CONVERSIÓN DOMÉSTICA DE GOLDEN AXE: THE REVENGE OF DEATH ADDER CASI 30 AÑOS, Y ENTONCES LLEGARON DOS CASI AL MISMO TIEMPO. LO CELEBRAMOS SUBIÉNDONOS A UNA MANTIS ESCUPEFUEGO

TEXTO DE MARTYN CARROLL



La secuela del gran éxito *Golden Axe* de Sega irrumpió en los salones recreativos en septiembre de 1992, corriendo en el poderoso hardware de System 32, que sería la última iteración de la famosa serie Super Scaler. La conversión era factible (estaba un paso por encima del add-on 32X, pero Saturn podría haberlo movido sin problemas), pero no hubo versión doméstica.

Eso cambió el año pasado, primero con el lanzamiento de la réplica del mueble de Arcade1UP, que fue encabezada por *Golden Axe: The Revenge Of Death Adder* (*RODA*) y también contaba con el *Golden Axe* original además de *Altered Beast*, *Shinobi* y *Wrestle War*. Después, en diciembre, Sega lanzó en Japón Astro City Mini (también ha acabado llegando a Europa) que contó con *RODA* entre los 37 juegos incluidos, junto a otros tres juegos de System 32: *Rad Mobile*, *Dark Edge* y *Arabian Fight*. Este pequeño dispositivo merece grandes elogios por mostrar estos títulos, ya que System 32 puede ser llamada la "generación perdida" de Sega. A principios de los 90, fue eclipsada rápidamente por el sistema Model 1 de la propia Sega y la emergencia los títulos poligonales 3D auténticos, como *Virtua Racing* y *Virtua Fighter*. Y ha permanecido en la sombra debido a la ausencia de conversiones domésticas (y sí, eso incluye a *Gale Racer*, el port recortado de *Rad Mobile* para Saturn).

De todos los juegos de System 32 no portados, el caso de *RODA* es quizá el más decepcionante y desconcertante. Era la secuela de uno de los juegos de Sega más exitosos y queridos en todo el mundo, un hit tanto en los salones como en casa. La popular conversión de Mega Drive tuvo su propia secuela, *Golden Axe II* en 1991, pero fue un refrito rápido más que algo completamente nuevo. Para *RODA*, el diseñador original Makoto Uchida regresó con el objetivo de mejorar todo a niveles ridículos. Y el resultado fue uno de los mejores beat-'em-ups de los noventa.

El juego contó con un plantel de cuatro nuevos aventureros (sólo Gilius Thunderhead regresó, aunque como acompañante subido a los hombros del gigante Goah), y los cuatro podían jugar a la vez. Cada personaje contaba con ataques extra, incluyendo ataques especiales y un remate escondido (corre, salta y ejecuta un ataque sobre un enemigo caído,

MANTIS NEGRA



DRAGÓN DE HUESO



JEFE NATIVO

NATIVO CON GARROTE



MAGIC TREE



CHICKENLEG



LADRÓN AZUL



» [Arcade] La magia vuelve, y más extrema que nunca. Aquí, Gilius invoca un hechizo que convierte a los enemigos en piedra.



"El diseñador original, Makoto Uchida, regresó con el objetivo de mejorarlo todo hasta niveles ridículos"

por si te lo preguntabas). En multijugador podías formar equipo con otro personaje para ejecutar un poderoso ataque final "a dobles". Regresaron las criaturas que podías montar, también con nuevos movimientos, y la habilidad de llevar armas. Así, podías jugar con Goah, montando un escorpión gigante mientras lanzabas rocas llameantes y Gilius realizaba magia petrificante. Añade tres jugadores más y un ejército de enemigos que machacar y apreciarás lo brillante y superior que podía resultar el juego.

La secuela también tuvo en cuenta las críticas al original, que decían que era muy corto y poco rejugable. Cada nivel, o escena, era ahora mucho más larga y había caminos ramificados, que significan que sólo visitabas cinco de las siete escenas en cada partida (la versión US retocó esto, forzándote a jugar las siete escenas, dejando un juego más largo). Y por encima de todas las mejoras del gameplay, el juego se veía mucho mejor que el original. Los personajes eran más grandes, detallados y se beneficiaron de frames extra de animación. En resumidas cuentas, el trabajo con los sprites fue fenomenal y era, fácilmente, uno de los juegos 2D más bellos de su época. Uchida y su equipo también merecen crédito por usar el hardware de System 32 para lograr un gran rendimiento y fidelidad visual, y no caer en el abuso de los efectos de scaling y zooming. Había varias secciones "hacia dentro de la pantalla", y en ocasiones las cosas se lanzaban hacia la pantalla, casi siempre buscando el efecto cómico, pero no era ni ▶



» [Arcade] Tomando el camino 'bosque' en la escena dos te enfrentarás a un escorpión dorado que solo aparece aquí.



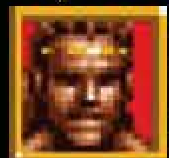
» [Arcade] La magia de Trix crea pequeños árboles que dan un pequeño snack. ¡Gracias Trix!



AVENTUREROS, UNÍOS

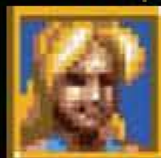
LOS NUEVOS HÉROES QUE SE ENFRENTAN A DEATH ADDER

STERN BLADE



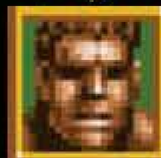
Como Ax Battler, su equivalente en el juego original, el espadachín Stern posé el mejor equilibrio entre velocidad, fuerza y magia. Su movimiento especial es un potente uppercut en giro, mientras que su magia de fuego es altamente efectiva (aunque requiere nueve viales).

DORA



Esta "centaura" parece un poco desgarbada, pero sus castañazos con el bastón son rápidos y muy efectivos si machacas el botón de ataque. El ataque con las pezuñas es genial para controlar a las masas. Por contra, su magia de rayo es una basura y causa daño mínimo.

GOAH



Un gigante con un enano es una mezcla letal. Goah golpea a los enemigos con su hacha mientras que Gilius usa 13 viales para liberar su magia petrificante. Su especial es una voltereta que golpeará a los enemigos con la rodilla de Goah o los cuernos del casco de Gulius.

LITTLE TRIX



Lo que le falta a Trix de fuerza y estatura lo suple con velocidad, ofreciendo rápido movimiento y ataques rápidos con su tridente. Su magia es única, al crear comida que recupera la salud de todos los personajes, lo que hace que sea un valioso personaje jugando en equipo.

» [Arcade] En dos puntos del juego decidirás que escena acometerás después.





ESCORPIÓN DORADO

ESCORPIÓN AZULADO

por asomo tan desconcertante como en el brawler *Arabian Fight,* también de System 32.

Los gráficos del juego fueron destacados en el primer análisis occidental, que apareció en el número de diciembre de 1992 de *Electronic Gaming Monthly.* "Decir que gráficamente es intenso sería subestimarlo gravemente", añadía la revista americana que lo puntuó con un 8/10. "Simplemente, hay que verlo para creerlo. La opción para cuatro jugadores hace que un gran juego sea aún mejor. Considerándolo todo, una gran continuación de un juego clásico". En Reino Unido, *Sega Zone* fue menos entusiasta cuando probó el juego en el show ATEI de Londres en 1993, llamándolo "más de lo mismo" y puntuándolo con un 3/5. Este comentario fue, quizá, no un reflejo del juego, sino de los brawlers en general, pues el consenso era que por entonces el género estaba ya agotado.

El título del juego también causó confusión. *Sega Zone* lo llamó '*Golden Axe 2*', mientras que *EGM* lo llamó '*Golden Axe 3*'. Para liarlo más, a finales de 1993 Sega lanzó *Golden Axe III* como exclusiva de Mega Drive, al principio sólo en Japón. No fue una conversión de *RODA*, pero claramente tomó prestadas ideas, como los nuevos combatientes, ataques y caminos ramificados. Las escenas en el desierto y en un barco eran similares a las escenas 'Gate' y 'Pier' vistas en *RODA*.

La serie volvió a los salones en 1995 con el lanzamiento de *Golden Axe: The Duel*. Fue con un desaconsejable juego de lucha 1 vs 1 que tuvo port en Saturn, lo que no fue una sorpresa, dado que el arcade corría



» [Arcade] Cuando todo comienza en la tarberna, el camarero se esconde bajo una olla. No es el único detalle: ¿habéis visto la sabrosa cola de Chickenleg guisada en un puchero al fondo? El diablo está en los detalles…

"Puedes jugar como Goah, a lomos de un escorpión gigante mientras Gilius invoca magia petrificante"



» [Arcade] Aparte de invocar hechizos, Gilius anima activamente a Goah mientras se abre camino entre las fueras enemigas.



» [Arcade] Los gráficos son realmente maravillosos. Aquí, Trix evita pozos y grandes caídas en una atmosférica cueva.

básicamente en el hardware de Saturn. En otras palabras, fue un port fácil, y no se podía decir lo mismo de *RODA* y otros juegos de System 32. Recientemente, M2, los especialistas en remasters desvelaron cómo de difícil era portar los últimos juegos de Super Scaler de Sega a sistemas domésticos, incluso teniendo el código fuente original. Para dar una idea, al equipo le llevó dos años convertir *Galaxy Force* a PS2, y casi tiraron la toalla intentando portar *Thunder Blade* a 3DS. Y estos juegos corrían en un hardware que no era tan avanzado como System 32.

Debido a la ausencia de conversiones oficiales, los jugadores han acudido a emuladores como Modeler y MAME para "catarlo". La emulación de vídeo en MAME no es fiel 100% (se aprecia más en la escena 'Cave' de *RODA*), pero es jugable. Por suerte, ahora tenemos el mueble de Arcade1UP y la tabletop Astro City Mini disponibles, y nos encanta compartir que en ambos dispositivos la emulación es precisa. Para fans de *RODA*, el mueble de Arcade1UP es toda una declaración, con 1,5 metros de altura (30 cm más pequeña que la original) y con una reproducción fiel del panel de control, arte lateral y marquesina. El monitor es más pequeño, 17" frente a las 25" de la original. La Astro City Mini tiene una pantalla mucho más pequeña, 4.8 pulgadas, pero tiene salida HDMI para conectarla a la pantalla que quieras..

La esperanza es que, ahora que el juego tiene versión doméstica y los problemas de emulación se han pulido, podamos verlo en otros sistemas. ¿No es razonable soñar con una colección de System 32 de Sega, encabezado por *RODA* e incluyendo otras joyas perdidas como *OutRunners, Stadium Cross* y *SegaSonic The Hedgehog*? Si se consiguieran las licencias, podría incluso contar con *Spider-Man: The Videogame, Alien 3: The Gun* y *Jurassic Park*. Vamos Sega, no nos hagas esperar... ✱

ESTATUA

GUERRERO NATIVO

LANZA PIEDRAS

GUERRERO ESQUELETO



» [Arcade] Cuatro personajes seleccionables y que pueden jugar a la vez. En el original, había tres personajes a elegir, y sólo dos podían jugar.

LANCERO

LADRÓN VERDE

ESPADACHÍN

UNA DE JEFES

CÓMO VENCER A DEATH ADDER Y SUS LETALES ALIADOS









GUERRERA 1

Te encontrarás con esta voraz Red Sonja a medio camino de la escena uno, y en la escena tres. Es bastante débil, pero tiene un peligroso ataque en carrera que querrás esquivar.

CÓMO VENCERLA:

Golpéala fácilmente cuando se esté burlando, y arrincónala con ataques rápidos para evitar que corra. Si tienes una mantis el duelo acabará muy rápido.

JEFE BANDIDO 1

Este "fuertecito" jefe aparece al final de la escena 1, y porta una maza con pinchos. Pero con lo que tendrás que tener cuidado es con su poderosa carga. También tiene la ayuda de otros enemigos.

CÓMO VENCERLE:

Un enemigo llegará montado en un escorpión durante la batalla, hazte con él y aguijonea al jefe hasta que caiga. Usa magia en última instancia.

CÍCLOPE MALVADO 1

Aparece tras el mercado en la escena tres, esta bestia con un único ojo intentará cargarte al hombro, estamparte contra el suelo y dejarte en shock con su maza electrificada.

CÓMO VENCERLE:

Conecta golpes al principio mientras te mueves por el callejón, ya que será más fácil evitarlo. Si no tienes montura, haz que caiga con ataques aéreos.

CÍCLOPE MALVADO 2

Aparece en ambos caminos de la escena cuatro, este troll puede parecer clavado al primero, pero es más difícil, y cuenta con una carga de hombro más poderosa, y menea más su maza.

CÓMO VENCERLE:

Como antes, la mejor táctica es moverse y tocar el suelo lo menos posible. No es muy recomendable acorralarle, ya que quizá te agarre.









GUERRERA 2

Otra amazona aparece al principio de la escena tres, y reaparece al comienzo de la escena cinco acompañada de su "hermana". Tienen ataques parecidos, incluido el ataque en carrera.

CÓMO VENCERLA:

Como con la otra, intenta que no te pille con su carrera. Si tienes una mantis y un arma tipo lanza agilizará mucho las cosas. No gastes tu magia aquí.

JEFE BANDIDO 2

El hermano del jefe de los bandidos más feo y menos inteligente aparece al final de la escena tres y vuelve durante la escena cinco con su familiar. Ambos comparten los mismos ataques.

CÓMO VENCERLE:

Como cambio de paleta de color que es, las mismas estrategias de antes se pueden aplicar aquí: evita su carga y usa una montura para vencerle rápido.

ESQUELETO SEGADOR 1

El jefe final de la escena tres agita una letal guadaña con buen alcance y que causa mucho daño. Tras vencerle, volverá cerca del final de la escena cuatro.

CÓMO VENCERLE:

Es la primera vez que la magia es más que recomendada, sobre todo si llegas al jefe sin una montura. Ten mucho cuidado con sus rápidos contraataques.

ESQUELETO SEGADOR 2

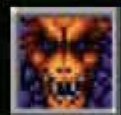
El jefe final de la escena cuatro comparte muchas habilidades con la anterior versión, sólo que ahora puede invocar grupos de esqueletos y árboles malignos para complicar todo aún más.

CÓMO VENCERLE:

Por suerte tendrás un puñado de viales de magia acumulados y deberías usarlos aquí. Sólo espera a que invoque a sus matones para quitarlos de en medio.

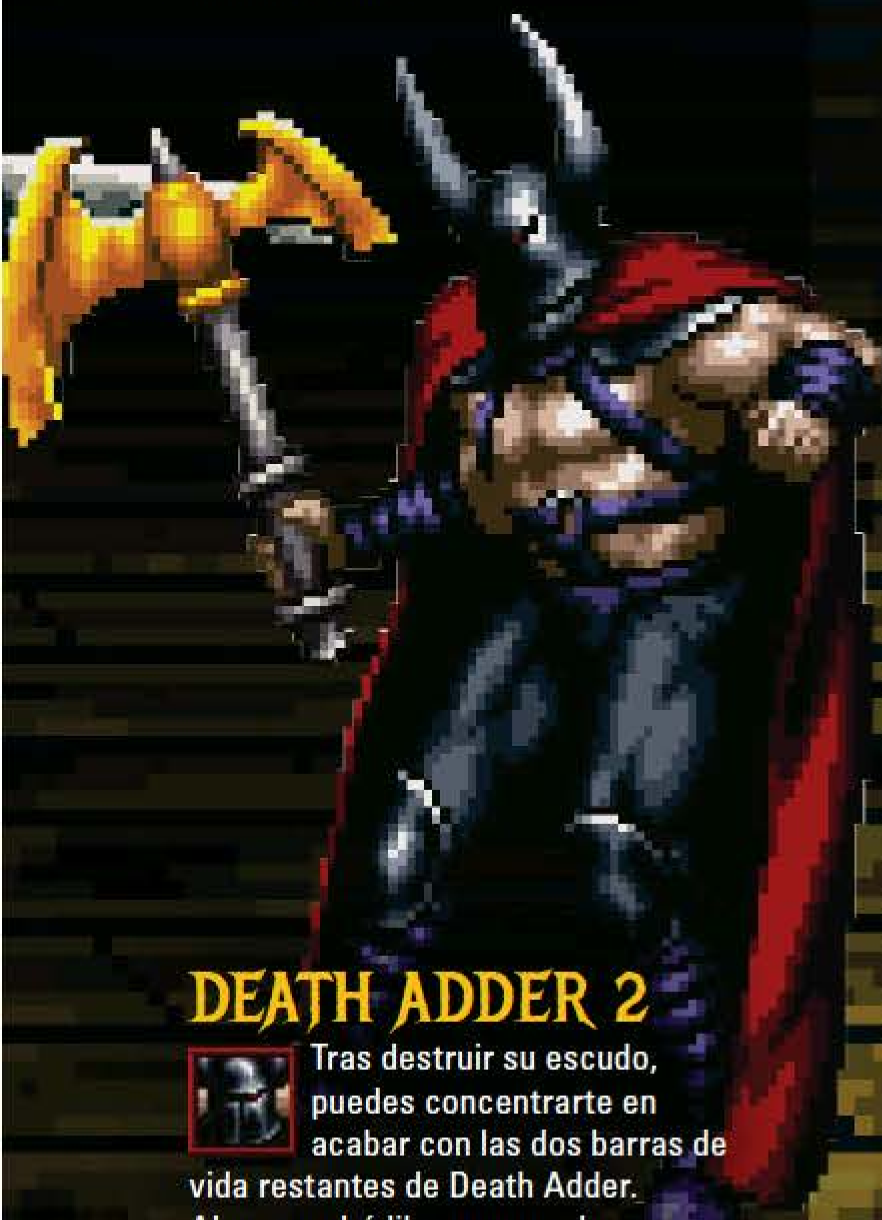


DEATH ADDER 1

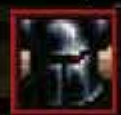


Al final de la escena cinco te encontrarás con Death Adder en lo alto de su castillo. Además de su hacha, porta un escudo viviente que escupe fuego, que te hará a la barbacoa en un santiamén.

CÓMO VENCERLE:
La magia es inútil aquí, ya que el escudo absorberá los viales. Se agresivo: la mejor estrategia es arrinconarle con combos y ataques rápidos.



DEATH ADDER 2



Tras destruir su escudo, puedes concentrarte en acabar con las dos barras de vida restantes de Death Adder. Ahora, podrá liberar un poderoso ataque de onda de choque.

CÓMO VENCERLE:
Sin su escudo, ya puedes usar magia, así que dale salida a tus reservas. Durante la segunda escena, desgástalo, retrocede y deja que Gilius le aseste el golpe final.

DOMINANDO EL JUEGO

HABLAMOS DE TÁCTICAS CON EL POSEEDOR DEL RÉCORD EN TWIN GALAXIES



¿Cuándo viste el juego por primera vez, y qué te gustó de él?
Mi primer contacto fue en un salón cerca de mi casa. Me atrajeron sus grandes píxeles, el arte en general y cómo podías aporrear a los oponentes. Eché de menos a los personajes del primer juego, y quizá por eso jugaba siempre con Goah, ya que lleva a Gilius.

¿Qué te hizo intentar conseguir el récord de puntuación?
Ya tenía otros récords de puntos en otros juegos y además el juego me gustaba, así que decidí ir a por él. Pensé que lo conseguiría fácilmente, pero no fue sencillo, y me llevó más de 15 intentos. A veces porque perdía una vida, otras porque el juego sólo revela la puntuación al completarlo.

El hecho de que el juego esconda la puntuación hasta el final, ¿dificulta saber cómo lo estás haciendo?
El sistema de puntuación es complejo. Cuenta el número de muertes, objetos que recoges y vidas que pierdes. Piensas que vas bien, pero puedes haberte perdido algo por el camino.

En tu partida de récord usas a Trix. ¿Por qué elegiste a este personaje?
Prefiero jugar con Goah pero me di cuenta de que con Trix podía tener puntuación más alta porque su magia invoca ítems de salud que cuentan como ítems usados en la puntuación final. Goah mata enemigos más rápido por su fuerza, y su magia es la más poderosa, pero es imposible tener la misma puntuación que con Trix por la ventaja que da su magia.

¿Cuáles serían tus consejos para los jugadores que intentan obtener el récord en el juego?
El truco básico es intentar montar una bestia la mayor parte del juego. Esto hace que los jefes sean más fáciles de vencer. También ayuda mucho reservar la magia para los jefes. Además, es posible rematar a los enemigos caídos dándoles desde arriba o quemándoles.

La máxima puntuación de la tabla de récords del juego es 1.000. ¿Es posible conseguir un récord tan alto?
Mi puntuación de 817 la logré con la versión "World", que es la que admite Twin Galaxies ahora. No creo que sea posible conseguir una puntuación más alta, ya que he intentado muchas veces batir mi propio récord. La versión "US" te hace completar las siete escenas, de modo que el juego es más largo y creo que en esa versión podrías alcanzar "fácilmente" una puntuación de 1.000 o más.



» [Arcade] Lo mejor para luchar con esqueletos es darle dos o tres golpes, moverte arriba o abajo para evitar su ataque, y repetir.

LA GUÍA DEFINITIVA

SILKWORM

A finales de los 80 los arcades para dos jugadores eran algo común, pero no había ninguno como Silkworm. Con su mezcla de arte contemporáneo y futurista, el juego de Tecmo pasó desapercibido a pesar de contar con excelentes ports.

*Texto de **Graeme Mason***

A lo largo de los años, el helicóptero ha brindado no pocas emociones en los arcades de disparos, desde las peripecias de búsqueda y rescate del *Choplifter* de Brøderbund hasta el *Mr Heli* de Irem y el *Twin Cobra* de Toaplan. Mientras tanto, en tierra, vehículos como un vehículo blindado (*BreakThru*, de Data East) y un jeep (el del *Jackal* de Konami, también 1986) entretenían a los jugadores en menor grado. Con los juegos cooperativos para dos jugadores demostrando ser populares, fue en el seno de Tecmo donde a alguien se le ocurrió la idea de combinar estos dos tipos de vehículos armados en lo que era un juego de disparos único y muy diferente cuando se jugaba junto a un amigo.

La trama de *Silkworm* es tan rudimentaria como cabría esperar de un shoot'em up de los 80. La supercomputadora MH-C2 se ha vuelto loca y amenaza con esclavizar al mundo; depende de ti saltar al asiento de un helicóptero o al de un jeep y enfrentarte a sus defensas. El helicóptero puede eliminar a los enemigos aéreos con su ametralladora horizontal delantera, y a las fuerzas terrestres con su cañón inferior. Por su parte, el jeep puede saltar sobre las minas y demás amenazas del suelo, además de poseer un arsenal propio gracias a la persona que maneja la ametralladora montada en la parte trasera. Si bien no puede moverse por el campo de batalla con tanta fluidez como el helicóptero, el jeep tiene la útil capacidad de disparar hacia atrás.

El mueble arcade de *Silkworm* hizo su trabajo de manera tan eficiente como la placa. La marquesina muestra a los dos vehículos protagonistas disparando sus respectivas armas al título del juego a la derecha, con el bisel que rodea la pantalla que representa una escena del gameplay en un estilo cartoon. Debajo de la pantalla tenemos el doble set de controles. El helicóptero se guía por la pantalla utilizando su joystick de ocho direcciones, con botones de disparo para ametralladora y cañón. Al presionar el botón sito en la palanca, se activa el modo



POWER-UP


JEEP


CAMIÓN PALA



» [Arcade] Este elegante portaaviones lanza aviones contra los jugadores.





» [Arcade] Estos tanques pueden ser peligrosos para el jeep.



» [Arcade] Unas ruinas de frágil aspecto proporcionan el telón de fondo para la sexta oleada.





» [Arcade] La oleada final tiene lugar dentro de la computadora enemiga.

"No sabía nada del juego y nunca lo había visto en los recreativos"

NED LANGMAN





ametrallar, que es útil para eliminar a los oponentes en el suelo cuando el jeep necesite ayuda. Por su parte, los controles de jeep son diferentes: el segundo botón activa su salto, mientras que el botón del joystick envía el control a la ametralladora giratoria, lo que permite un útil disparo de 180 grados.

S*ilkworm* se desplaza horizontalmente, con enemigos que se agrupan principalmente desde la derecha de la pantalla, pero también desde arriba y desde atrás, y su variedad refleja lo diverso de los vehículos del jugador. Los jets, los helicópteros y las lanzaderas de misiles amenazan principalmente al helicóptero, mientras que el contacto con minas, excavadoras y bolas de acero rodantes destruirán el jeep. Como resultado, cuando se está en el modo para dos jugadores, *Silkworm* requiere un nivel de cooperación que rara vez se veía en los recreativos. Los tanques, lanzados en paracaídas, por lo general son inofensivos para el jugador del helicóptero, pero se acercan con peligro al suelo una vez aterricen. De nuevo, depende del jugador del helicóptero para eliminar tantos de estos como sea posible, ya que es poco probable que el jeep pueda destruirlos o saltar sobre todos ellos si llegan a tierra firme. Por el contrario, las unidades terrestres, como la lanzadera de misiles, a veces aparecen a la izquierda de la pantalla. Son de una peligrosidad extrema para los vehículos voladores, y solo se pueden eliminar con la ametralladora de disparo trasero del jeep… preferiblemente antes de que desate su quinteto de mortales misiles.

Incluso jugando a dobles, *Silkworm* no es fácil.



[Arcade] Disparar a los enemigos de detrás es cosa del Jeep.

Afortunadamente, hay ayudas disponibles en forma de power-ups y células. Los primeros son ciertamente limitados, y mejoran la potencia de fuego tanto del helicóptero como del jeep, adquiriéndose al destruir un enemigo en particular conocido como el "helicóptero ganso". Después de una determinada cantidad de muertes, la silueta de un helicóptero rojo brillante aparecerá a la derecha de la pantalla. Lentamente, cuatro piezas circularán desde arriba y se ensamblarán, formando el helicóptero ganso, armado con misiles que disparan hacia adelante. Esencialmente un jefe de nivel medio; cuando se destruye, el ganso deja caer potenciadores para los jugadores. En los primeros niveles, se trata de fuego doble o fuego rápido; en los niveles posteriores, el ganso produce bonus de 10.000 puntos… y con vidas extra otorgadas "generosamente" con 50.000, 200.000 y 500.000 puntos, el usuario precisará de toda la ayuda



> ***"No pudimos transferir el arte, lo hice todo desde cero, por lo que nuestra versión tiene un look ligeramente diferente"***
> NED LANGMAN

LAS CONVERSIONES

CON LA MAYORíA DE ELLAS FIRMADAS THE SALES CURVE, SILKWORM RECIBIó CONVERSIONES DOMéSTICAS NOTABLES. PERO… ¿CUAL FUE LA MEJOR?



AMIGA

Silkworm no es solo uno de los mejores ports de arcade para Amiga: es uno de los mejores shooters de scroll horizontal del sistema. Con sus sprites más pequeños pero aún detallados, fantásticos y contundentes FX y una jugabilidad fluida, está a la altura del original de Tecmo. Con todos los niveles, enemigos y características, el juego cooperativo compulsivo para dos jugadores es igual de bueno, lo que lo convierte en la manera perfecta de jugar a *Silkworm* en casa.



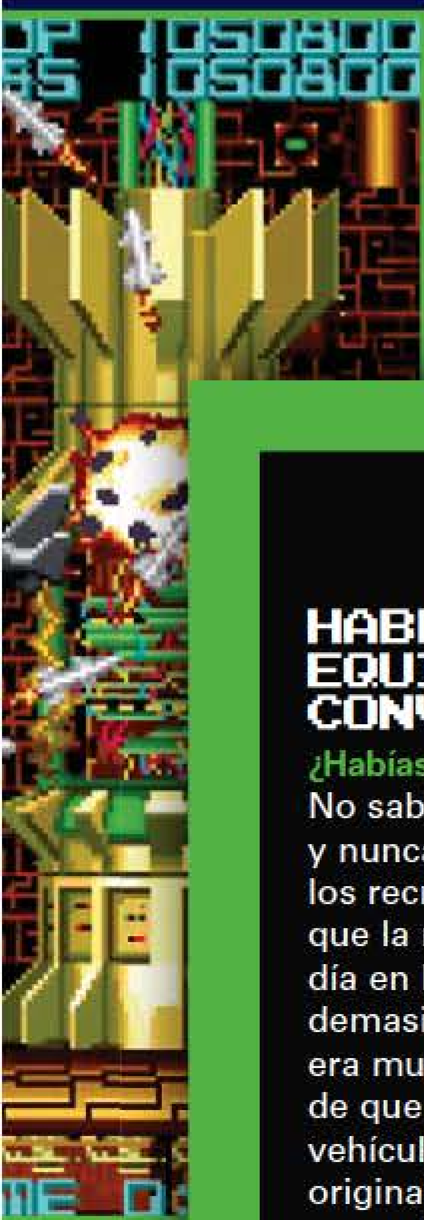
AMSTRAD CPC

Si bien es un poco más lento que otras versiones, el port CPC es todo un triunfo. La alteración más significativa es la ausencia de fondos notables, con vistas espaciales que le dan un ambiente etéreo como de fuera de este mundo. Ese ritmo más lento lo convierte en una experiencia considerablemente satisfactoria, y junto con los finos sprites, hay mucho para disfrutar en esta conversión. Al igual que con el juego de Spectrum, un solo jugador puede controlar ambos vehículos.



ATARI ST

Si bien no está a la altura de su primo de 16 bits, este port es otro gran juego de disparos, convertido con profesionalidad desde el original arcade. Los sprites pequeñajos de las otras versiones están de nuevo presentes, y aunque el sonido tiende a bajar un poco la balanza, hay suficiente acción frenética y compulsiva como para convertirla en una de las mejores conversiones de arcade para el ST de Atari. Otro ganador seguro.


» [Arcade] Eliminando a la malvada computadora durante el febril final de *Silkworm.*





LA ENTREVISTA

HABLAMOS CON NED LANGMAN, PARTE DEL EQUIPO DE ARTE DETRÁS DE LAS POPULARES CONVERSIONES DOMÉSTICAS DE SILKWORM.

¿Habías jugado con la coin-op?
No sabía nada sobre el juego y nunca lo había visto en los recreativos. Recuerdo que la máquina apareció un día en la oficina y pasamos demasiado tiempo jugando; era muy adictivo, y el hecho de que dos jugadores tuvieran vehículos diferentes era muy original y atractivo. Desde un punto de vista artístico, el aspecto del juego era un poco peculiar. A primera vista, parecía un juego de temática bélica estándar como la de *1942*, pero los vehículos tenían un aspecto estilizado y un poco extraño.

¿En qué versiones trabajaste?
Hice los gráficos de todas las versiones, excepto Spectrum. Ron Pieket codificó la versión Amiga, John Croudy la de Atari ST y Warren Mills en Commodore 64. Por supuesto, por mucho que me guste el 64, el Amiga era una máquina superior, ¡así que esa versión me llamó la atención!

¿Cómo hiciste para copiar los gráficos?
Me proporcionaron una cinta VHS del juego, para evitar que jugara con la recreativa durante todo el día. No pudimos transferir el arte, así que lo hice todo desde cero, por lo que nuestra versión tiene un aspecto ligeramente diferente. Fui tan fiel como pude, aunque modificamos la relación de aspecto para hacerlo más panorámico, ya que el arcade era muy cuadrado, lo que significaba que no había mucho espacio para ver lo que se avecinaba. Nuestro siguiente juego fue *Ninja Warriors*, donde tuvimos que hacer lo contrario: ¡aplastar un juego de tres pantallas en una sola!

Los fondos son muy hermosos. ¿Tienes un favorito?
Oh, sí, el desierto con el cielo rosado y las grandes formaciones rocosas. Era minimalista pero colorido. También me encanta el nivel del atardecer. Ambos tenían un buen contraste entre el paisaje y los sprites; en algunos de los niveles diurnos, los sprites se perdieron un poco contra el fondo brillante.

¿Cómo inspiró *Silkworm* al posterior *SWIV*?
Silkworm fue un éxito sorpresa, por lo que Jane Cavanagh nos dio luz verde a Ron y a mí para una secuela. Queríamos mantener el aspecto de jeep y helicóptero, pero no teníamos los derechos sobre *Silkworm*, así que en lugar de un scroll lateral optamos por el vertical.

¿Cómo de satisfecho quedaste con el juego final?
Es gracioso, podíamos decir que funcionaría bien solo porque disfrutábamos mucho jugándolo en la oficina. La versión Amiga es especialmente suave y fluida, y con los geniales sonidos de explosión que hizo Ronald era muy satisfactorio detonar esas bombas inteligentes. Definitivamente, es un juego del que estoy muy orgulloso de haber formado parte.

¿Algo más que puedas recordar sobre Silkworm?
Hay un detalle sobre la coin-op que siempre me desconcertó. Es una cuenta regresiva digital que, cuando llega a cero, activa un helicóptero que lanza camionetas cuando se destruye. Por alguna razón, los dígitos están en hexadecimal, como si el juego no estuviera terminado. ¿Fue una broma interna? ¿O se suponía que en su lugar había una barra gráfica que se contraía y, por alguna razón, se mostraba numérica? Lo mantuvimos igual para la versión Amiga. ¡Muy raro!



COMMODORE 64

La única versión para ordenadores de 8 bits que conserva los gráficos de fondo rocosos, lo que, irónicamente, a veces causa problemas con las balas que se fusionan con el escenario. Pero nuevamente se mueve, se desplaza y se controla bien, y es muy divertido de jugar, a pesar de la falta de adornos. No hay una melodía decente, aunque esto se compensa con algunos buenos efectos de sonido fornidos. En general, otra excelente conversión casera del shoot'em-up de Tecmo.



NES

Lanzado un año después de los otros ports por American Sammy Corporation, expande la trama prácticamente inexistente de *Silkworm* con una historia de dominación mundial por parte de la computadora MH-C2. Es gráficamente insípido en algunos lugares, pero se mueve hábilmente; y con su inusual modo cooperativo es uno de los mejores shoot'em-ups de NES. También hay una recreación decente de la melodía de *Silkworm*… aunque es discutible si eso es un punto positivo o no.



ZX SPECTRUM

Seleccionar el teclado para ambos vehículos le da al *Silkworm* de ZX otra dimensión, ya que el jugador controla tanto el helicóptero como el jeep, creando una llamarada mortal al alcance de su mano. La pantalla principal en blanco y negro se complementa muy bien con algunos gráficos coloridos del suelo y de los bordes, y todo se mueve a un ritmo muy rápido. Inevitablemente, hay menos enemigos y ningún fondo, pero esto no quita valor a otra conversión por lo demás tremenda.

SUAVE COMO LA SEDA

DOMINA EL JUEGO DE TECMO CON ESTOS ÚTILES CONSEJOS

EL JUEGO DEL GANSO



Si bien no es peligroso por sí solo, el helicóptero ganso puede ser problemático si aparece en un momento inoportuno. Pero hay un buen truco que puedes usar para eliminarlo con rapidez y maximizar la bonificación: la segunda pieza que entra volando es vulnerable a tu fuego. Dispara lo suficiente y explota, dejando dos bonificaciones por jugador en lugar de una.

VINIERON POR DETRÁS



Algunos enemigos, como la lanzadera de misiles, se acercan sigilosamente por detrás del jugador. Si bien el helicóptero no puede destruir este vehículo y debe esquivar sus cinco misiles, el jeep puede girar su arma hacia atrás y soltar plomo calentito. Sin embargo, con el jeep vulnerable a un ataque frontal, un poco de apoyo aéreo sería un gesto a considerar.

DISPARA DESDE LEJOS



El botón de disparo del joystick del helicóptero activa el modo ametrallar. Así el helicóptero puede atacar más cómodamente a los enemigos del suelo usando su ametralladora delantera. Es útil cuando el jeep está eliminando enemigos en la parte trasera y requiere protección adicional en la parte delantera.

COOPERA O MUERE



Al jugar a dobles, la cooperación entre el helicóptero y el jeep es imprescindible. Tomemos estos tanques de tamaño mediano, por ejemplo. Si muchos de ellos llegan a aterrizar, el jeep se ahogará, siendo poco probable que encuentre un terreno limpio. En su lugar, usaremos el helicóptero para eliminar tantos como sea posible antes de que se vuelvan demasiado peligrosos.

MISILES TELEDIRIGIDOS



Como si las cosas no fueran lo suficientemente difíciles, algunas lanzaderas de misiles escupen proyectiles que inicialmente apuntan a la posición del helicóptero. Míralos con atención mientras se lanzan para esquivarlos más rápido posible. De esa manera pasarán de largo y podrás seguir dedicándote a lo tuyo.

ESTO ES UNA MINA



Las minas salpican los primeros niveles y pueden ser letales para el jeep. Son fácilmente destruidas por el cañón del helicóptero en particular, y hay un buen bonus por hacerlo. Cada una produce una célula de energía muy útil que se puede recoger para la invulnerabilidad o para una bomba inteligente.

TANQUE EN PARACAÍDAS

BOLA RODANTE

HELICÓPTERO ROJO

ROBOT ENEMIGO

» [Arcade] Ayudarse uno al otro es clave para la supervivencia.





LA GRAN CÉLULA DE PODER



El uso de las células de energía es vital. Cuando aparece una, se debe tomar una decisión en una fracción de segundo: ¿lo recolectas para invencibilidad temporal o le disparas para destruir a todos los enemigos en la pantalla? Es una evaluación instantánea que puede alterar drásticamente la dirección de la batalla.

LLAMA A LOS INFORMÁTICOS



El último nivel, el 11, es seguido por una 12ª oleada. También es diferente gráficamente a las anteriores, y tiene lugar dentro de la supercomputadora MH-C2. Las hordas de enemigos aumentan aún más, especialmente cuando los jugadores se acercan a la computadora, que invoca a una gran masa de vehículos para protegerla. ¡Exterminar!

que pueda obtener. Los jugadores también pueden usar las células de energía que aparecen cuando ciertos enemigos son derrotados. Estas se pueden disparar, creando bolas de fuego que eliminan cada enemigo en pantalla, o recolectarse para proporcionar invulnerabilidad limitada.

Los niveles de *Silkworm* (u oleadas, como los describe el juego de Tecmo) tienen lugar en varias escenas rurales con poco a destacar. La primera oleada presenta como telón de fondo unas rocosas montañas con colinas verdes, bosques en ruinas y carreteras hechas añicos. Este tema continúa en la segunda oleada, con las montañas ahora más lejos y afloramientos escarpados, que generalmente contienen lanzaderas de misiles. Luego se atraviesa lo que parece un desierto del Oriente Medio (oleada cuatro) y unas ruinas antiguas (cinco). Pero, salvo por una pared destructible a la mitad del quinto nivel, la interacción con el paisaje es mínima.

S*ilkworm* fue excelentemente adaptado a ordenadores de 8 y 16 bits por Virgin Games en 1989, con la recientemente formada The Sales Curve desarrollando la mayoría de los ports bajo su sello de desarrollo interno, Random Access. Un año después apareció otro notable port para NES a manos de American Sammy Corporation. Pero es con The Sales Curve (que en 1994 se convertirá en SCi) donde continuó la historia de *Silkworm*. Encantada por el éxito del shoot'em up, la jefa de Sales Curve, Jane Cavanagh, pidió a los desarrolladores Ned Langman y Ronald Pieket que investigaran al respecto de una secuela que no necesitara de una licencia oficial. Manteniendo el helicóptero y el jeep, el dúo cambió el juego a la vista superior y al desplazamiento vertical, y el resultado fue *SWIV*, otro éxito, aún con sus tenues vínculos hacia el arcade original. Ya sea que el título condensado signifique 'Silkworm In Vertical', 'Silkworm IV' o 'Vehículos de interdicción de armas especiales', la serie continuó a lo largo de los 90 de esta manera, emocionando en particular a los fanáticos de los disparos en las máquinas de 16 bits.

Silkworm combinaba hábilmente dos tipos muy diferentes de vehículos para un caos cooperativo desenfrenado. Puede que le falten los jefes espectaculares de sus compañeros de salón (solo hay dos enemigos de final de nivel y son notablemente fáciles de derrotar) o la variedad de potenciadores y música. No obstante, gracias a una fresca estética de semi-ciencia ficción, una jugabilidad frenética sin complicaciones y, por supuesto, ese modo cooperativo único, podemos decir que este es uno de los muchos arcades de disparos que quizás debieron merecer un poco más de atención que la que recibió. Y hoy, con las modalidades de juego cooperativo en auge, nunca ha habido un mejor momento para subirse a ese helicóptero/jeep y ayudar a un amigo a liberar al mundo del terror de ese aspirante a Skynet llamado MH-C2. ★

TRANSPORTE

LANZADERA MÚLTIPLE

"Es un juego del que me enorgullece haber trabajado"

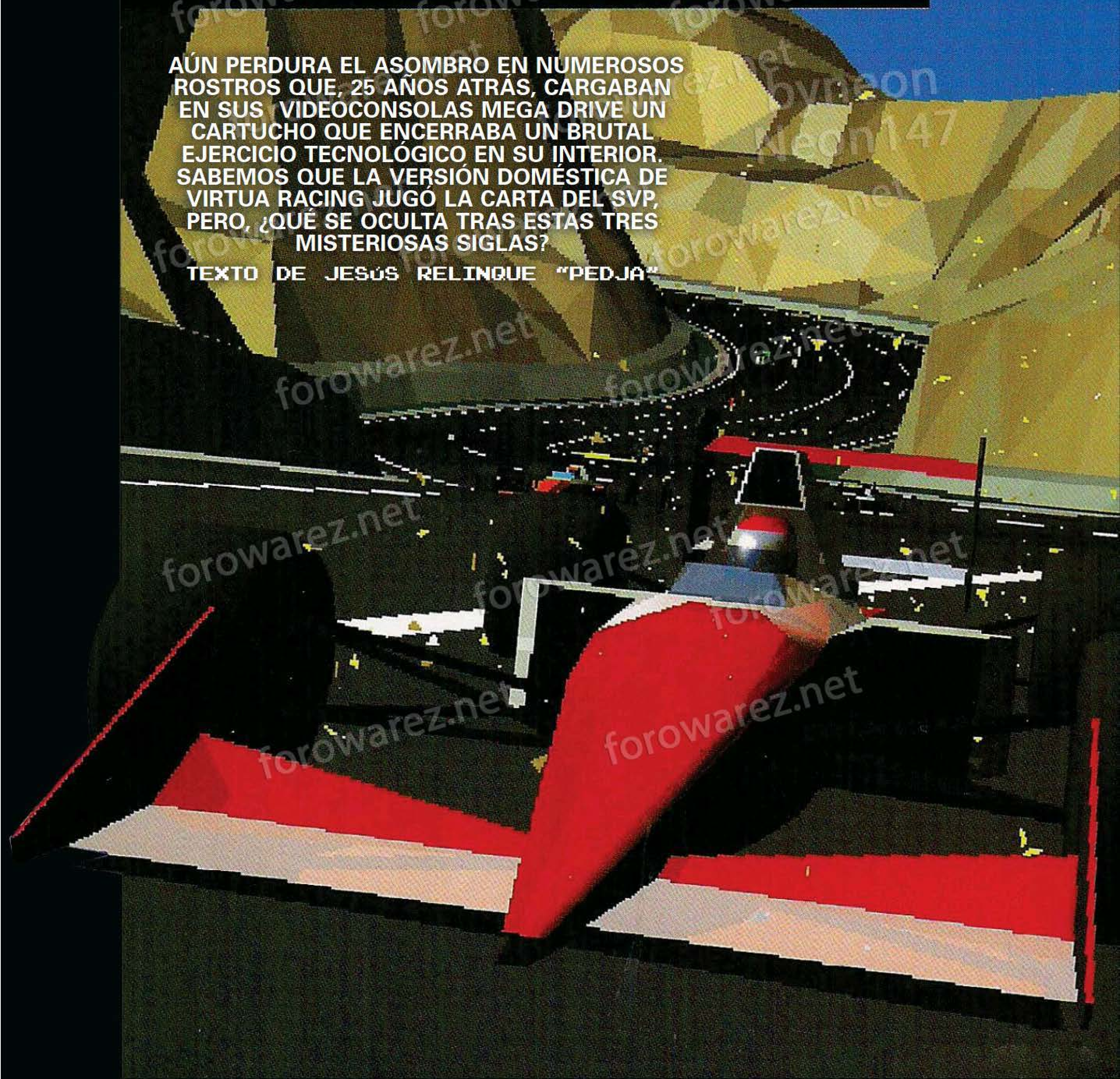
NED LANGMAN

Virtua Racing

VR.™

AÚN PERDURA EL ASOMBRO EN NUMEROSOS ROSTROS QUE, 25 AÑOS ATRÁS, CARGABAN EN SUS VIDEOCONSOLAS MEGA DRIVE UN CARTUCHO QUE ENCERRABA UN BRUTAL EJERCICIO TECNOLÓGICO EN SU INTERIOR. SABEMOS QUE LA VERSIÓN DOMÉSTICA DE VIRTUA RACING JUGÓ LA CARTA DEL SVP, PERO, ¿QUÉ SE OCULTA TRAS ESTAS TRES MISTERIOSAS SIGLAS?

TEXTO DE JESÚS RELINQUE "PEDJA"



forowarez.net



» [MD] Cruzar este puente en *Virtua Racing* resultaba una experiencia casi religiosa.

Corría el año 1984 cuando el programador Dave Theurer creó desde las oficinas de la todopoderosa Atari un arcade futurista (tened en cuenta el futuro que se imaginaba por aquella época), tomando prestado el título de una popular recopilación de relatos de ciencia ficción de Isaac Asimov. *I, Robot* se considera el primer videojuego que utiliza en todo momento gráficos poligonales, con permiso del *Cube Quest* de Simutrek (1983). Theurer ya había utilizado vectores para construir el armazón visual de esa vuelta lisérgica al matamarcianos denominada *Tempest* (1981), pero *I, Robot* apostaba todo a la profusión de figuras geométricas para sumergir al jugador en un mundo distópico en el que un pequeño robot se enfrenta a artefactos insidiosos y robots con mucha malaje. Quizás fuese demasiado rompedor. El juego cosechó un sonoro fracaso, pasando de puntillas por los salones recreativos.

Ocho años después de *I, Robot*, Sega hizo acopio de su poderío tecnológico y su envidiable bagaje en el género de los videojuegos de carreras para desarrollar la placa Model 1, un proyecto surgido como respuesta al System21 de Namco y llevado a cabo por la división AM2 de Sega, con Yu Suzuki a la cabeza. Según una entrevista concedida por Suzuki a la revista *Edge* en junio de 1994, el equipo estaba compuesto por un centenar de personas, prolongándose el trabajo durante tres años, el triple del tiempo que solía ocupar la implementación de un nuevo sistema de hardware. Suzuki, que ya había demostrado su maestría a la hora de emular la experiencia de conducción en un videojuego con el eterno *OutRun*, comentaba en la entrevista de *Edge* que la potencia de Model 1 se sustentaba sobre cuatro chips DSP de Fujitsu.

DSP, o Digital Signal Processor, no deja de ser un concepto que se aplica a un procesador capaz de ejecutar a gran velocidad las operaciones matemáticas más habituales del procesamiento digital, principalmente, la suma y la multiplicación. Hablando en plata, se trata de una ayuda, un compañero en el que se apoya un sistema de hardware para encargarle los cálculos más complejos y no comprometer su rendimiento. Gracias a estos DSP, el sistema Model 1 era capaz de ejecutar la puesta de largo de dicho hardware, *Virtua Racing*, para asombro de todo aquel que lo probaba. Su presentación visual resultaba imponente, colorida, ágil y veloz, e iba de la mano en perfecta sintonía con la jugabilidad que exhibía, lo cual, por otro lado, no sorprende, ya que se nota la mano de Suzuki: la experiencia jugable destilaba agradables sensaciones arcade y transmitía una diversión instantánea que lograba colarse por las rendijas de una sobria cáscara con apariencia de simulador. Tras *Virtua Racing* llegarían *Virtua Formula*, *Virtua Fighter* o *Star Wars Arcade*, beneficiándose ▶



"Un DSP es un procesador capaz de ejecutar a gran velocidad operaciones matemáticas"



» [Arcade] *I, Robot*, considerado el primer videojuego en utilizar en todo momento gráficos poligonales.



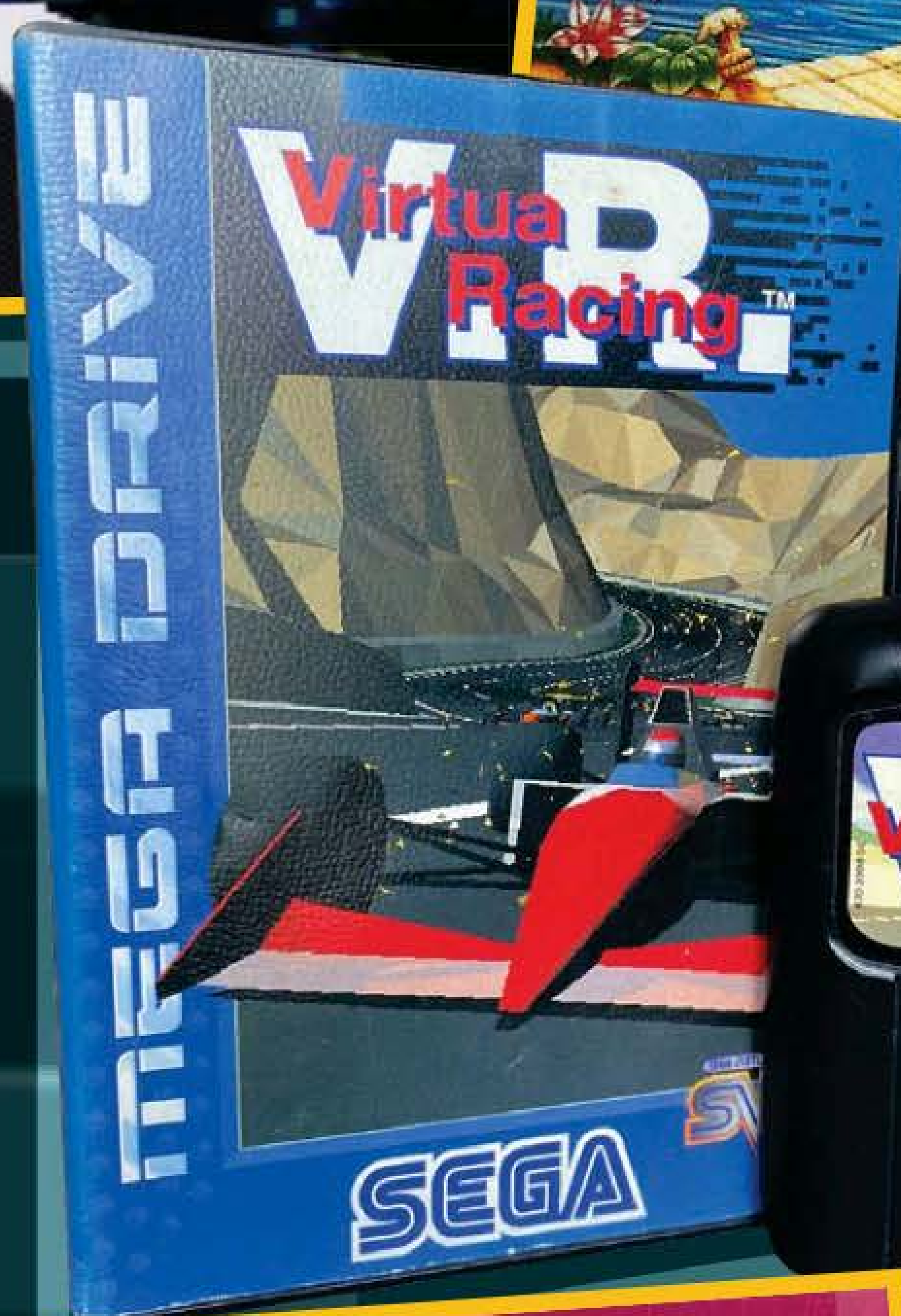
» Fragmento de la entrevista a Yu Suzuki publicada en *Edge* en junio de 1994.

» [MD] La perspectiva desde la cabina de *Virtua Racing* resultaba tremendamente espectacular.





» El desarrollo de *Sonic 3* se comenzó pensando en el SVP. La mayor parte de dicho código tuvo que ser desechado.





» El grandioso cartucho de *Virtua Racing* para Mega Drive dejaba a las claras en su etiqueta lo que escondía en su corazón.

de las bondades técnicas de Model 1.

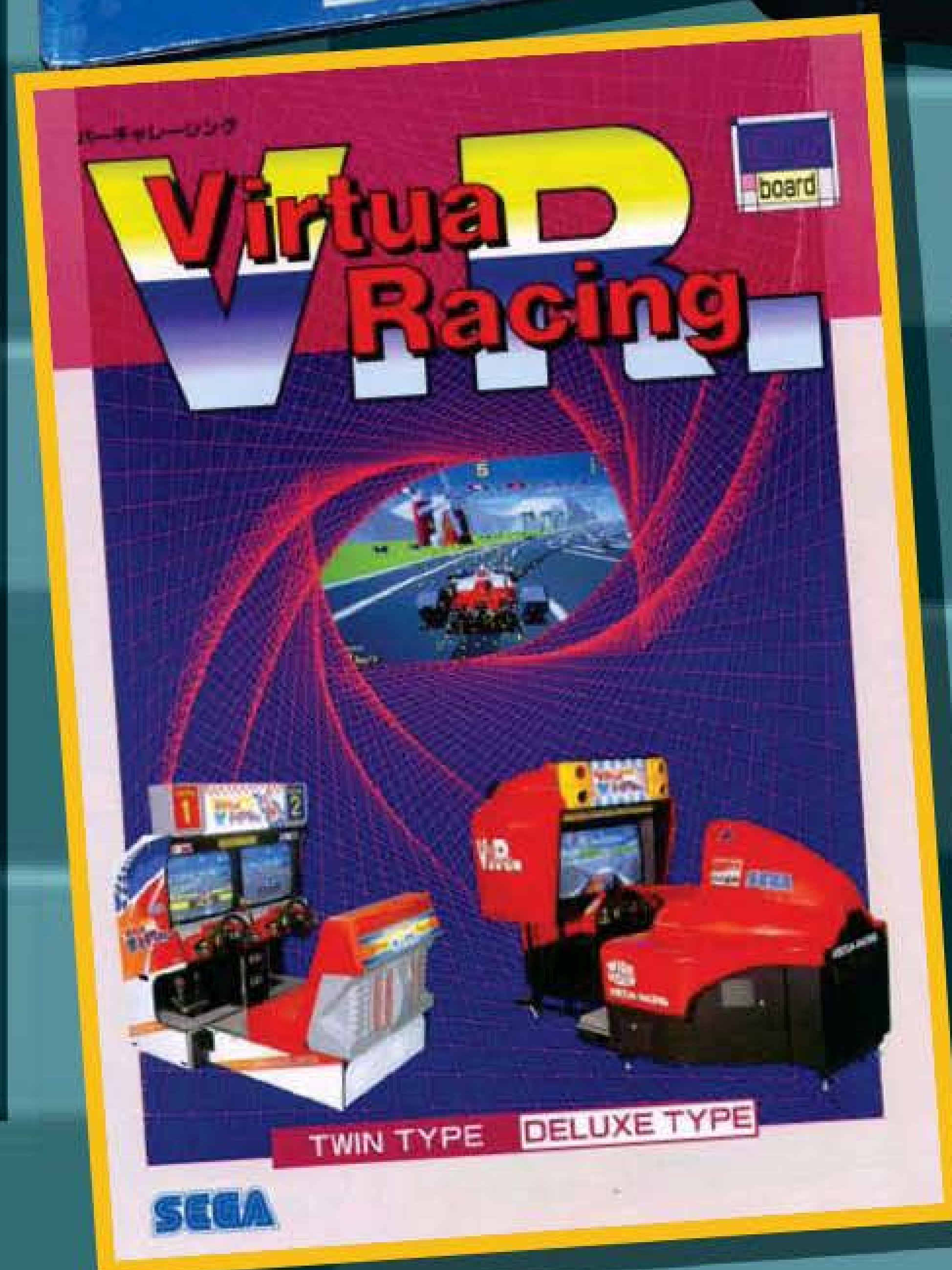
Pero vamos a detenernos en cierta frase de Suzuki que nos dará pie a continuar por la senda del presente artículo: "La adición del SVP al cartucho de *Virtua Racing* hizo que la conversión a la consola de 16 bits de Sega no fuera excesivamente complicada". SVP. Más siglas. ¿Qué significan?

EL ARMA SECRETA DE SEGA

SVP: Sega Virtua Processor, el nombre tras el que se escondía el chip procesador de señales que Sega diseñó para hacer posible la adaptación doméstica de su exitoso arcade *Virtua Racing* a los veteranos circuitos de su consola Mega Drive. Un procesador capaz de agilizar operaciones matemáticas. Un compañero indispensable e indisoluble de un cartucho de juego. En efecto: un DSP.

Es vox pópuli que la mítica batalla librada entre Sega y Nintendo a lo largo de su historia ha deparado una numerosa cantidad de memorables episodios de los cuales terminábamos beneficiándonos los usuarios. A principios de 1993, Nintendo lanzaba *Star Fox* para SNES, un shooter encuadrado en un entorno tridimensional sin parangón en la historia de las videoconsolas domésticas. El título fue desarrollado por los británicos de Argonaut Software, los mismos que habían llevado a cabo la implementación del coprocesador Super FX, a la postre, el catalizador para obrar ese pequeño milagro. Estaba claro que Sega debía responder a tamaño desafío. Y la respuesta se llamó SVP.

Pero el proceso de elaboración no fue ni sencillo ni rápido, y además, resultó bastante caro. Aunque el foco principal de SVP no era otro que la mencionada conversión desde recreativa de *Virtua Racing*, muchos corazones latieron al compás del desarrollo del anhelado chip. Entre ellos, los del Sonic Team. En una entrevista concedida a la revista *Sega Magazine*, Yuji Naka, co-creador del puercoespín azul, aportaba jugosas perlas



"La adición del SVP al cartucho de Virtua Racing hizo que la conversión a la consola de dieciséis bits de Sega no fuera excesivamente complicada"

» En el flyer de *Virtua Racing* podían admirarse sendos cabinets del videojuego. En este sentido, Sega seguía siendo una auténtica maestra.



» [MD] La versión para la consola de 16 bits de Sega de *Virtua Racing* vería la luz, por fin, en marzo de 1994.



» [MD] El típico momento en el que enseñabas a tus amigos las repeticiones y caían absolutamente embobados.

acerca de *Sonic 3*: "El desarrollo comenzó en enero de 1993. En junio teníamos muchísimo código programado para SVP. A la vez, el propio chip SVP estaba siendo implementado en paralelo con *Virtua Racing*. Tuvimos que acudir a unas cuantas reuniones técnicas en Chicago que resultaron muy divertidas. Por desgracia, en junio supimos que SVP no estaría listo antes de que acabase el año, así que decidimos desechar todo el trabajo realizado hasta ese momento y comenzar otra vez de cero". El equipo de Naka no podía esperar más: había un acuerdo publicitario con McDonalds firmado. Casi nada: 20 millones de dólares. El deadline, innegociable, provocó que nos quedáramos sin ese primer *Sonic* tridimensional.

La versión MD de *Virtua Racing* vería la luz en marzo de 1994. El coste del SVP que integraba el cartucho hizo que su precio de venta fuera más elevado que la media: en nuestro caso, según se pudo leer en el N°33 de *Hobby Consolas*, Sega España logró que saliera a 12.900 pesetas. Aunque no dejaba de ser una versión muy recortada de la recreativa, *Virtua Racing* seguía moviéndose ágil y rápido en nuestras casas. Ningún otro videojuego de MD volvió a incorporar este procesador.

TASCO DELUXE Y LA INGENIERÍA INVERSA

Cayeron los años, y con los años, las generaciones. Los 16 bits quedaron poco a poco sepultados por las arenas del tiempo. Nombres como PlayStation, Sega Saturn o Nintendo 64 libraron cruentas batallas; mientras, tras las bambalinas de la función, gente con talento programaba pequeños milagros que lograban evocar las experiencias jugables del pasado; los llamaron emuladores. Reproducir bit a bit el comportamiento de antiguas máquinas en nuestros PC era una agradable noticia, aunque a veces había escollos en el camino. Los emuladores de ▶



» [MD] *Virtua Racing* fue pionero y logró hacer historia. Ningún otro videojuego de Mega Drive volvió a incorporar el procesador SVP.

"Tras ser convertido a Mega Drive, Virtua Racing siguió moviéndose ágil y rápido en los salones de nuestras casas"

Un precio bastante razonable

Después de que todos nos quedáramos realmente asustados al conocer el precio que se barajaba para este juego, parece que la cosa no va a ser para tanto. Fuera de nuestras fronteras este cartucho oscilará entre las 16.000 y las 20.000 pesetas, -que era la cifra inicial para su venta en nuestro país- pero Sega España ha hecho un enorme esfuerzo para abaratar el precio y, definitivamente, aquí nos costará sólo 12.900 pts. Desde luego, sigue sin ser una ganga, pero teniendo en cuenta, además, que lleva incorporado el nuevo chip SVP, Sega España ha conseguido que la relación calidad-precio de «Virtua Racing» haya subido muchísimos enteros. Muchas veces.

» En el número 33 de la revista *Hobby Consolas* se hacían eco del precio final de *Virtua Racing* en España. Al final no resultó tan caro como se temía.

Mega Drive no podían ejecutar *Virtua Racing* de forma correcta, puesto que la lógica interna del chip SVP planteaba un misterio harto complicado de resolver.

En 2008 surgen dos nombres dispuestos a arrojar luz a tanta oscuridad: Tasco Deluxe y Notaz, pseudónimos tras los que se esconden personas con una brutal capacidad de análisis. El primero, Tasco Deluxe, lleva a cabo un complejo proceso de ingeniería inversa para destripar el SVP y hace pública tal información al liberar un documento llamado SVP Reference Guide. Tras contactar con él, le preguntamos acerca de sus objetivos al embarcarse en este titánico proyecto. "Si te soy sincero, la emulación de *Virtua Racing* era una meta muy lejana porque sabíamos muy poco acerca de SVP. No teníamos identificado ni el código ni las características propias del chip, y apenas contábamos con un breve análisis realizado por Charles McDonald", responde Tasco. Su experiencia a la hora de destripar y analizar otros juegos de Mega Drive le abrió la senda a seguir. "Las diferencias que ofrecía *Virtua Racing* radicaban en la comunicación con el SVP y la transferencia de datos mediante la memoria RAM del cartucho. Sabíamos que había datos sin identificar entre la cabecera de la ROM del juego de Mega Drive y el código que se ejecutaba en el Motorola 68K de la consola. Era posible que estos datos fueran código del SVP, así que me propuse realizar ingeniería inversa de todo lo que pudiera del conjunto de instrucciones y funciones del SVP, al menos las utilizadas por *Virtua Racing*. Si lograba relacionar esta información con la documentación que existía sobre chips DSP similares, la emulación podría hacerse realidad".

Los pasos de Tasco Deluxe fueron los adecuados. Fue Notaz quien remató la faena al programar la versión 1.40 del emulador PicoDrive; basándose en el trabajo de Tasco, Notaz logró que un emulador de la consola 16 bits de Sega ejecutara *Virtua Racing* catorce años después. En palabras de Tasco Deluxe, "sin los esfuerzos de Notaz por identificar el núcleo del DSP y emular el SVP en PicoDrive, la emulación de *Virtua Racing* no se habría llevado a cabo tan pronto. Había una gran comunidad de desarrolladores y apasionados de la emulación, así que confié en que si ponía mis descubrimientos ahí fuera, alguien los recogería y los llevaría a cabo. No podría estar más satisfecho al comprobar lo que logramos», concluye el desarrollador.





» A la izquierda una copia europea de *Virtua Racing*, a la derecha la versión modificada para ejecutar código casero en el chip SVP y diseñada en Cádiz.

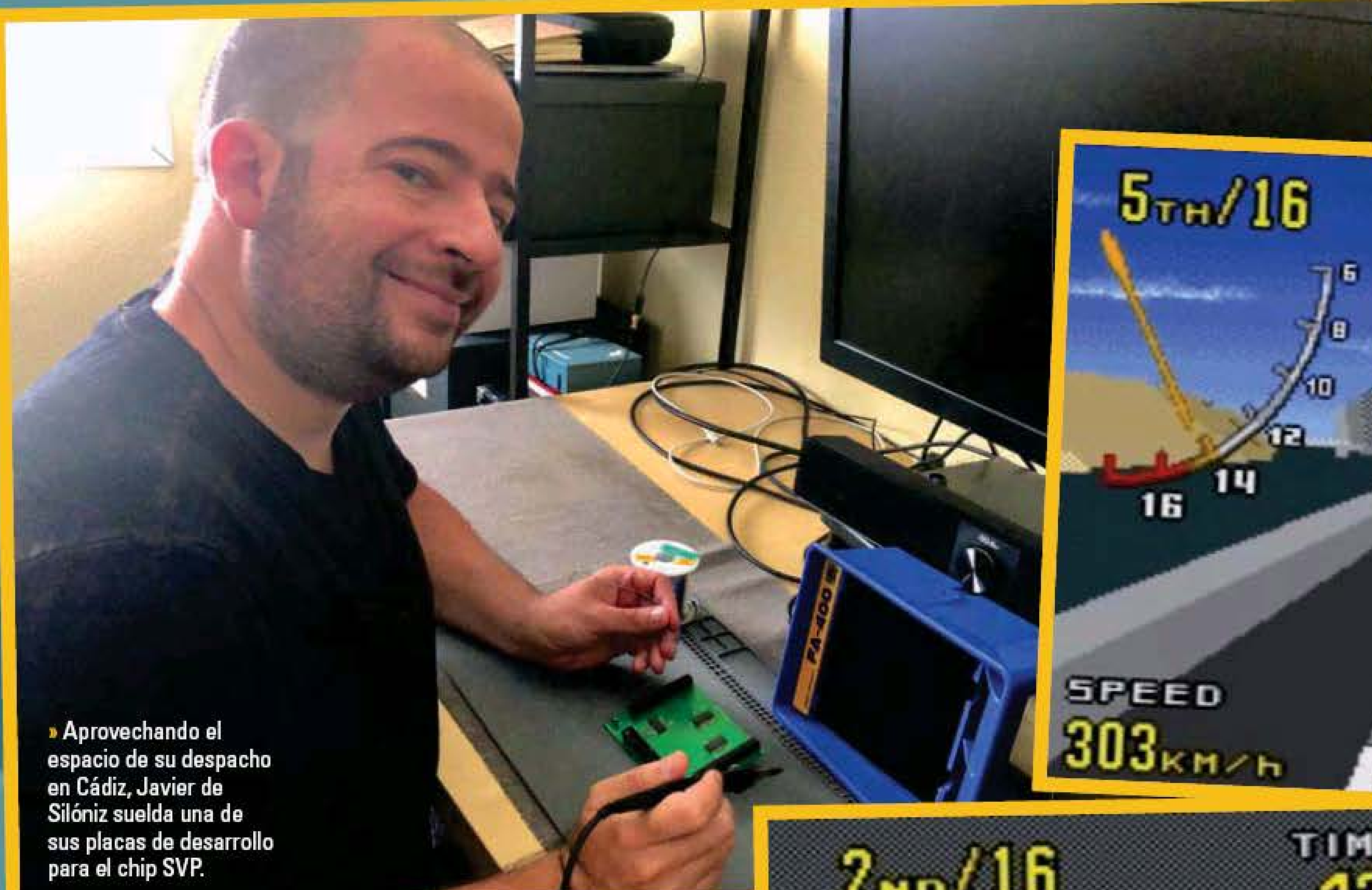


» [MD] Era todo un pelotazo contemplar al equipo de boxes poner a punto tu vehículo. Algo ortopédicos, pero igualmente diligentes.

» [MD] Tasco Deluxe destripó el SVP con un complejo proceso de ingeniería inversa. Notaz lo aprovechó para emular VR.



» [MD] Estas vistas aéreas tan cuquis nos recordaban a juegos ochenteros del palo de *Super Off Road* o *BadLands*.



» Aprovechando el espacio de su despacho en Cádiz, Javier de Silóniz suelda una de sus placas de desarrollo para el chip SVP.

» [MD] Viendo imágenes como estas, tiene sentido pensar que SVP no llegó a demostrar todo su potencial.





» [MD] Para hacer *Virtua Racing*, Sega tiró de su envidiable bagaje en el género de los videojuegos de carreras.

UNA ODISEA CONTADA EN GADITANO

Decía Tasco Deluxe que, al principio de su aventura, veía muy lejos la emulación de *Virtua Racing*. Finalmente, como hemos visto, la meta se alcanzó. Sin embargo, aún quedaban un buen puñado de misterios que desvelar, ocultos tras una enigmática senda que el desarrollador gaditano Javier de Silóniz ha seguido hasta llegar lejos. Muy lejos.

Javier me habló acerca del origen de sus inquietudes, tan obvio como lógico: "Me fascinó la tecnología de *Virtua Racing* desde el momento en que lo ejecuté en mi Mega Drive en 1994, así que fue muy emocionante cuando el juego fue emulado en 2008 y los detalles del chip SVP salieron a la luz. Pero siempre me quedó la espinita de que los esfuerzos de la comunidad se centraran en emular el juego en sí y no en averiguar todos los detalles desconocidos sobre el propio chip".

A estas alturas, tiene sentido pensar que SVP no tuvo la oportunidad de poner en práctica todo su potencial. Al fin y al cabo, solo fue aprovechado por un único cartucho. Así pues, la idea de asomarnos a una rendija a través de la cual fuéramos capaces de vislumbrar todo lo que ofrecía se antoja muy atractiva. Javier no se conformó con asomarse: se introdujo hasta lo más profundo de la madriguera del conejo. "Nunca me imaginé que me toparía con un firmware interno de esa complejidad y con tanto código sin usar", comenta el gaditano, que, tras un concienzudo trabajo, abrió la puerta de los misterios del SVP y diseñó una serie de placas de hardware que permiten convertir cualquier copia de *Virtua Racing* en un cartucho de desarrollo. Así, Javier se convertía en la primera persona en más de veinte años en lograr ejecutar código propio en el chip SVP. Eso le ha permitido encontrar un firmware oculto en el interior del chip, algo totalmente desconocido hasta ahora.

"Todo el trabajo de código realizado por Javier de Silóniz se encuentra disponible de forma totalmente gratuita"

"Pensaba ofrecer algo simple a la comunidad para propiciar que se creara nuevo software para el SVP. Me encantaría que, a partir de este proyecto, alguien se decidiese a hacer algo más complejo para el SVP. Pensar que he puesto mi granito de arena en lo que sería el segundo juego de la historia para el SVP es un bonito sueño", concluye Javier. Su trabajo está disponible de forma gratuita en su repositorio de código de GitHub [1]. Todas las placas que ha creado llevan impresas un mensaje muy particular: "Diseñado bajo el sol de Cádiz". Una frase que, como gaditano, se me antoja una manera inmejorable de finalizar el presente artículo. ★

***Agradecimientos a Javi Taiyou y Tasco Deluxe por sus declaraciones y su enorme trabajo a la hora de preservar las bondades del DSP de Sega.**

[1] URL del repositorio: https://github.com/jdesiloniz/svpdev



Eidos

El nombre de 'Eidos' era omnipresente a mediados de los 90. Lo mismo veías su logo en los partidos de fútbol del Manchester que cada vez que introducías un juego en la consola PlayStation. Y hay que tener claro que sin Domark no hubiese existido Eidos.

TEXTO DE DARYL BAXTER

Mark Strachan y Dominic Wheatley trabajaban en una agencia de publicidad cuando decidieron iniciar un negocio propio en el mundo del videojuego. "Mi hermano pequeño se había comprado un Commodore 64 en enero de 1983, estaba jugando *Heroes Of Kahn* y yo le veía escribir algunos comandos para avanzar y me quedé asombrado", dice el cofundador Dominic acerca de aquellos primeros días.

Fue un momento clave en el que Dominic decidió contar la idea de este negocio en los videojuegos a Mark Strachan: "Me lo llevé a un pub y le dije que tenía esta idea, y decidimos ir con nuestras novias a una casa rural cerca de Goodrich Castle en Gales y allí mismo diseñamos el plan de negocio de lo que acabó siendo Domark".

En este punto decidieron dejar juntos la agencia e irse a una pequeña oficina en Monster Road e intentar conseguir financiación. Hacia 1983 a Dominic se le ocurrió que interactuase más con el jugador y ahí es donde entra en acción el comendador de la Orden del Imperio Británico (CBE) Ian Livingstone.

Ian había cofundado Games Workshop en 1975 con Steve Jackson y pudo escribir un libro basándose en un encuentro fortuito en 1979. "Penguin Books había montado un stand en el evento 'Games Day' en el Royal Horticultural Hall de Londres, y hablamos con su editora, Geraldine Cooke", recuerda Ian. "Nos preguntó si estábamos interesados en escribir un libro sobre juegos de rol". Ian y Steve lo aceptaron y el libro se convirtió en el famoso *El Hechicero de la Montaña de Fuego*.

Le siguieron otros libros publicados en la serie *Fighting Fantasy*, que en aquella época era muy famosa y todavía siguen publicándose hoy. Domark supo verlo y contactó con Ian. Dominic recuerda que había intentando "impulsar la idea de un juego en el que el jugador ganase recompensas llamando por teléfono, Dave Bishop era el relaciones públicas y conocía a Ian". Esto llevó a un encuentro en la sede de Games Workshop. Como Dominic y Mark todavía buscaban financiación, Ian "firmó un cheque de 10.000£ (11.600€), fue uno de nuestros primeros inversores, y poco después nos hicimos amigos".

Llegaron al acuerdo de que Ian escribiría los argumentos y su nombre también aparecería en la carátula de la caja. "Me puse a trabajar en el concepto de una aventura gráfica en la que la historia consistía en resolver un misterio y que llamé *Eureka!*", recuerda Ian. La creó el estudio desarrollador húngaro Novotrade y la publicó Domark en octubre de 1984.



» Esta foto se tomó durante el desarrollo del primer *Tomb Raider*, en 1996 más o menos.



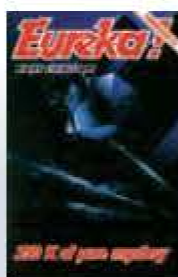
» El logo original, de 1984, de la empresa creada por Dominic and Mark en Gales.



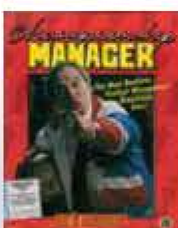
» Este fue el logotipo más famoso de Eidos, sobre todo en PlayStation en los 90.

LOS JUEGOS

EUREKA!
C64, ZX Spectrum
1984



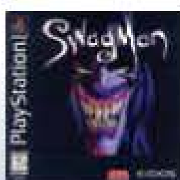
CHAMPIONSHIP MANAGER
PC, Amiga, Atari ST
1992



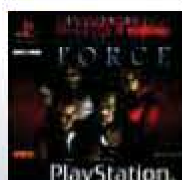
TOMB RAIDER
PlayStation, PC, Saturn
1996



SWAGMAN
PlayStation, Saturn
1997



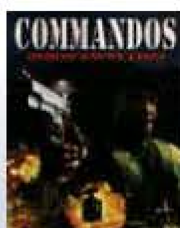
FIGHTING FORCE
PlayStation, PC, N64
1997



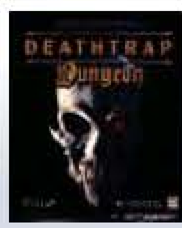
THIEF: THE DARK PROJECT
PC
1998



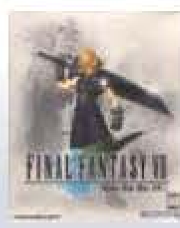
COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES
PC - 1998



DEATHTRAP DUNGEON
PC, PlayStation
1998



FINAL FANTASY VII
PC
1998



GEX: ENTER THE GECKO
PlayStation
1998




» [PlayStation] *Tomb Raider* tenía muchísimos momentazos como este encuentro de Lara con un T-Rex.

» [PC] Aunque salió con *bugs*, *Championship Manager 2* fue el éxito que necesitaba Domark.



» Un anuncio de *Eureka!*, ideado por Ian and Dominic, que salió en 1984.


» Ian Livingstone (izquierda) posa con el creador de *Tomb Raider*, Toby Gard, en el lanzamiento de *TR: Legend*.

Funcionó bastante bien pero tampoco es que se pueda considerar un gran éxito para la empresa.

"Fue suficiente", reflexiona Dominic, "pero no nos solucionó la vida. Nos habíamos entregado en cuerpo y alma al lanzamiento en Spectrum y Commodore, y después de navidades nos sentimos en una especie de limbo". Domark decidió dedicarse a las licencias, lanzando un videojuego que adaptaba la última película de James Bond *Panorama para matar*. También consiguió buenos resultados, pero no fue el gran éxito que Domark buscaba.

La empresa siguió intentándolo y buscando la manera de superar a sus competidores. "Terminamos haciendo *Star Wars*, una versión doméstica de la recreativa de Atari, que fue como un cohete, junto a otro juego que funcionó mucho mejor de lo que habíamos pensado", admite Dominic. "Funcionó tan bien que vinieron un puñado de ejecutivos de Atari". Dominic consiguió el acuerdo de que cuando saliera una recreativa de Atari se encargaría Domark de la versión doméstica, con 50.000$ (41.000€) por adelantado.

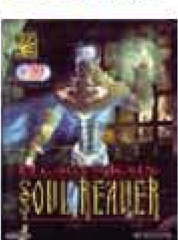
Con esto Domark consiguió una posición cómoda hasta que en 1992 llegó un juego de simulación de gestión de fútbol. Dominic no veía claro que encajase en el mercado, pero cambió de opinión cuando notó que el director financiero, Jeremy Bard, estaba todo el rato yendo a la sala donde probaban el juego con grupos de sondeo solo para poder jugar a lo que se convertiría en *Championship Manager*.

En ese momento, Ian decidió dedicarse de lleno a la industria del videojuego. "*Eureka!* fue un paso decisivo para que cambiase de carrera en los 90, después de Games Workshop. Tras la compra por los directivos en 1991, dejé Games Workshop para empezar una nueva carrera con los videojuegos. Invertí en Domark en 1992 y me convertí en vicepresidente de la empresa", nos cuenta.

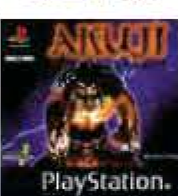
Mega Drive y Super Nintendo se estaban peleando en la guerra de las consolas de 16 bits, pero la empresa se centró en los ordenadores domésticos ya que *Championship Manager* se convirtió en una prioridad. "El juego salió para Amiga, Atari ST y PC/MS-DOS, y fue uno de los lanzamientos más discretos que hemos tenido", admite Dominic, quien había llegado a una acuerdo con los creadores del juego, Paul y Oliver Collyer (los hermanos Collyer) para que Domark lo publicase el en los tres sistemas y les había adelantado 50.000£.

Dominic recuerda cuando crearon la carátula, "habíamos guardado un puro y fuimos al estadio ▶

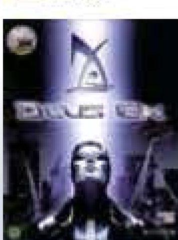
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
PlayStation, PC, Dreamcast
1999



AKUJI THE HEARTLESS
PlayStation
1998



DEUS EX
PC
1999



DAIKATANA
PC
2000



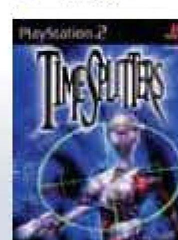
FEAR EFFECT
PlayStation
2000



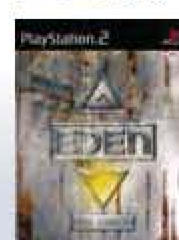
HITMAN: CODENAME 47
PC
2000



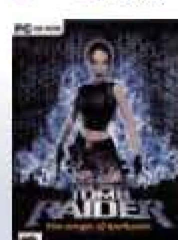
TIMESPLITTERS
PlayStation 2
2000



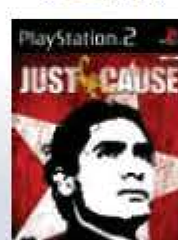
PROJECT EDEN
PlayStation 2, PC
2001



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
PlayStation 2, PC
2003



JUST CAUSE
PlayStation 2, varios
2006



TOMB RAIDER LEGEND
PlayStation 2, varios
2006






» [PlayStation] *Legacy Of Kain: Soul Reaver* se retrasó en varias ocasiones antes de salir en 1999. Recibió muy buenas críticas.


» [PC] *Deus Ex* fue un éxito para Ion Storm tras el desastre de *Daikatana*. Eidos compró el 51% del estudio en 1999.

QUÉ HA SIDO DE ELLOS

IAN LIVINGSTONE

■ Ian fue nombrado CBE en 2013 y ahora es socio de Hiro Capital, que financia estudios que quieren crecer. También es el presidente de Sumo Group PLC además de director no ejecutivo de Flavourworks, Antstream, Fusebox, Midoki, The Secret Police y Polyarc. Actualmente está escribiendo un nuevo libro de *Fighting Fantasy* además de *Dice Men* con Steve Jackson, que recoge los diez primeros años de la historia de Games Workshop.

DOMINIC WHEATLEY

■ Tras asesorar a varias empresas después de su marcha de Eidos en 1997, Dominic es actualmente director general de Catalis, empresa compuesta por Testronic y Curve Digital. Su función es asegurarse de que ambas empresas tengan presencia en el mundo del juego al tiempo que busca otras empresas a las que comprar para hacerlas crecer.

MARK STRACHAN

■ Después de irse de Eidos en 1995, Mark fue presidente de Ubisoft en Reino Unido entre 1995 y 1999 y luego co-fundó Gameplay en 1999. Poco después de que la empresa saliera a bolsa le nombraron director no ejecutivo de In2Games (una editora de juegos y fabricante de hardware) en 2005. Se desconoce su paradero actual.

▶ de Wembley con un actor con un abrigo beis y haciendo gestos como si le estuviera diciendo obscenidades a la cámara".

El juego fue un éxito. Al principio se vendieron unos pocos miles, pero el boca a boca y los artículos de las revistas de videojuegos de la época ayudaron a darlo a conocer y Domark no tardó en estar hasta arriba con los pedidos de tiendas y empresas. "Se convirtió en una locura", recuerda Dominic. "En navidades, el primer gran cheque por los derechos para los hermanos Collyer rondó los 75.000$ (unos 61.000 euros), fue algo muy importante para ellos".

> "NOS QUEDAMOS CON EL NOMBRE EIDOS, SOBRE TODO, PORQUE ERA EL QUE COTIZABA EN BOLSA, ASÍ QUE LOS DEJAMOS TAL CUAL"
> **DOMINIC WHEATLEY**

La inevitable secuela llegó en 1995, pero cuando salió estaba llenísima de fallos que Dominic achaca a "la programación, que era infame. El equipo no tenía experiencia, pero sabía de fútbol". No obstante, en 1995 el sueño empezó a desaparecer. Domark iba a enfrentarse a la era de los 32 bits y, sencillamente, no estaba preparada. Es entonces cuando se empezó a gestar la decisión de formar parte de una empresa llamada Eidos.

"Algunos de esos años fueron muy duros porque veíamos otras empresas de videojuegos salir a bolsa y despegar y nosotros seguíamos en la casilla de salida", recuerda Dominic, así que después de una reunión con Charles Cornwall en la que se habló de la idea de fusionar Domark con esta empresa, decidieron aceptar. "Nos quedamos con el nombre Eidos, sobre todo, porque era el que cotizaba en bolsa, así que lo dejamos tal cual", dice Dominic. Poco después se fijaron en CentreGold, que acababa de comprar una empresa en Derby llamada Core Design. Allí fue donde Ian vio por primera vez *Tomb Raider*.


» [PlayStation] Crystal Dinamics lanzó *Gex: Enter The Gecko* tras la adquisición. Con él la serie paso de ser 2D a 3D.

"Eidos estaba inmersa en el proceso de compra de CentreGold, así que visité sus estudios para ver en qué estaban trabajando", nos cuenta. "Cuando llegué a Core, saludé al director general, Jeremy Heath-Smith, que me realizó una visita guiada por el estudio para que viera los proyectos en desarrollo. Cuando entré en la última habitación se produjo un momento mágico. Por decirlo de una manera un poco repipi, fue amor a primera vista. Allí estaba Lara Croft en la pantalla corriendo, saltando, trepando y explorando a través de unos niveles bellísimos".

Ian se quedó boquiabierto ante un fuerte personaje 3D que se movía en un mundo 3D; la protagonista, Lara Croft, centraba la acción. Ian sabía que Eidos tenía que comprar CentreGold, sobre todo por Core Design, y es lo que sucedió en 1996. "Siempre estábamos buscando la manera de tener más IP en nuestro catálogo, pero sabía que *Tomb Raider* era especial", nos dice orgulloso.

Dominic recuerda cuándo el momento exacto en que supo que *Tomb Raider* sería un éxito, en el E3 de 1996. "La gente estaba impresionada por cómo corría, nadaba y disparaba el personaje en un escenario 3D. Algunos me dijeron que sería un bombazo, y lo fue".

El primer juego vendió millones nada más salir en 1996, y transformó a Core Design y a Eidos en un gigante. Eidos ya había alcanzado un acuerdo de exclusividad con Sony para desarrollar más juegos de *Tomb Raider* para PlayStation; no obstante, Eidos seguía buscando empresas para comprarlas. En este momento Dominic se dio cuenta de que la

EL ADN DE EIDOS



MARKETING

■ Desde llevar al estadio de Wembley a un hombre con un abrigo beis hasta que saliera Lara Croft en la portada de la revista *The Face*, Eidos supo cómo vender unos activos muy valiosos y dirigirse al público adecuado.



ADQUISICIONES

■ Eidos se convirtió en un gigante a mediados de los 90 a base de comprar ciertas empresas, y así se hizo con algunas propiedades intelectuales como *Tomb Raider*, *Legacy of Kain* y *Gex*, por nombrar unas cuantas.


» [PC] Ian Livingstone intentó que *Deathtrap Dungeon* fuera un *Fighting Fantasy* en 3D, pero no fue así.

empresa se tambaleaba. "En 1997, un año después de que Eidos saliera a bolsa, noté que ya no tenía el control de antaño. Cometimos errores como la financiación del *Daikatana* de John Romero, y sí, habíamos comprado Crystal Dinamics, que tenía buenos juegos, pero en aquel momento estaba teniendo problemas con *Legacy of Kain: Soul Reaver*".

Otras personas de la empresa empezaron a dispersarse buscando otros negocios para Eidos, desde intentar comprar una discográfica a un estudio CGI, aunque Dominic seguía con la idea de que "somos una empresa de videojuegos y ya". Pero a mediados de 1997 se hartó y se marchó de la empresa. Mientras tanto, Ian intentaba convertir su libro *Deathtrap Dungeon* en un juego que, dice, "vendió bien, pero no tanto como *Tomb Raider*. El principal problema es que lo desarrolló un equipo que no tenía experiencia. Acabaron creando un juego de acción que sí, era divertido, pero no tenía el componente RPG que yo quería".


» [PC] *Hitman: Codename 47* no tuvo buenas críticas, pero asentó las bases del futuro de la serie.

Todo se estaba viniendo abajo y, con el paso del tiempo, Eidos empezó a perder dinero a ojos vistas. Empezó a decaer el interés por *Tomb Raider*, lo que quedó patente en 2003 con la salida del retrasadísimo *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, el cual, aunque tenía potencial, salió con tantos *bugs* que estuvo a punto de acabar con la franquicia y arrastrar a Eidos. No obstante, Ian vio el potencial del juego y todavía ahora lamenta lo que sucedió: "*Angel of Darkness* se veía increíble y tenía mucho que ofrecer, pero el equipo de Core estaba quemado y, por desgracia, Eidos presionó para que saliera en 2003, y fue un error".

No mucho después Eidos tuvo más perdidas todavía. Esta vez, cuando SCi la compró en 2005 mediante un método que, ironías del destino, sirvió para recuperar el arsenal de la empresa de diez años atrás, en lo que Ian considera que fue cuando tocó fondo en la empresa.

Sin embargo, Ian y Dominic aún recuerdan los buenos tiempos y lo bien que le fue a la empresa en los años 90, sobre todo con la serie *Tomb Raider*. "No todos los *Tomb Raider* fueron brillantes", dice Ian cuando hablamos de los juegos, "pero Lara Croft, como James Bond en el cine, ha sobrevivido al paso del tiempo. Su base de seguidores es tan fuerte como siempre y seguirá brillando".

Si no hubiera existido Eidos en los años 90 no habríamos tenido algunas franquicias como *Deus Ex*, *Hitman* o incluso *Legacy of Kain*. Eidos compró empresas que tenían potencial y al final la acabaron comprando a ella. El recuerdo que tenemos es agridulce, pero uno todavía siente mucha nostalgia cuando piensa que fue una empresa que propició el nacimiento de tantas series de éxito. *



TOMB RAIDER

■ Fue la serie que transformó a Core Design y, en última instancia, a Eidos. El primer juego vendió más de nueve millones de copias y los que vinieron después convirtieron a Lara en un icono. Core Design se despidió con *The Angel of Darkness* pero Lara sigue en plena forma 25 años después.



PLAYSTATION

■ A comienzos de los 90 era difícil encontrar un juego en la consola de Sony en el que no se viese el logotipo de Eidos Interactive antes de la intro del juego. PlayStation y Eidos iban juntos de la mano.



EDICIÓN

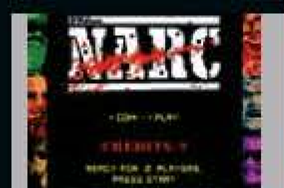
■ Para muchos desarrolladores era una liberación contar con un editor que comercializaba el juego y se encargaba de todo el lanzamiento. Fue lo que sucedió con *TimeSplitters*, *Hitman* y *Just Cause*.

CÓMO SE HIZO

NARC

LOS AÑOS 80: LA ERA DE LAS PELÍCULAS DE ACCIÓN, LA VIOLENCIA EN LAS CALLES Y LA GUERRA CONTRA EL NARCOTRÁFICO. NARC COMBINÓ ESTOS TRES ELEMENTOS PARA DAR FORMA A UNA BRUTAL EXPERIENCIA ARCADE

TEXTO DE GRAEME MASON



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** WILLIAMS ELECTRONIC GAMES/WMS INDUSTRIES

» **DESARROLLADOR:** WILLIAMS ELECTRONIC GAMES

» **LANZAMIENTO:** 1988

» **PLATAFORMA:** ARCADE

» **GÉNERO:** RUN-AND-GUN

Los 80 fueron turbulentos, especialmente para la industria americana de videojuegos. Tras haberse forjado una destacable carrera gracias a recreativas como *Defender* y *Robotron: 2048*, Eugene Jarvis estaba en su punto álgido. "El interés de los jugadores por el mercado recreativo disminuyó enormemente debido al auge del PC y de consolas domésticas como la NES", nos cuenta el veterano diseñador de videojuegos.

"Una gran avalancha de placas JAMMA japonesas de bajo coste acabó devastando la pequeña cuota de mercado que le quedaba a las nuevas recreativas americanas. Eso acabó dilapidando los planes de desarrollo por parte de Williams". Centrándose en regresar a sus raíces, el pinball, Williams sobrevivió hasta que Eugene volvió a la compañía en el invierno de 1986 con una nueva idea: "Propuse un relanzamiento de los videojuegos de Williams usando un nuevo y poderoso hardware de alta resolución", cuenta. El sistema, basado en un chip de Texas Instruments orientado a los gráficos, el TMS34010, permitía 256 colores simultáneos, una resolución de 512 x 400 y, por tanto, gráficos digitalizados fotorrealistas. Williams, que había alcanzado de nuevo el éxito con el pinball *High Speed*, volvía a tener dinero y ganas de entrar de nuevo en el mercado de los videojuegos. "Era el momento perfecto", cuenta Eugene, "los dos años de desarrollo del proyecto permitirían introducir el juego en 1988, tiempo suficiente para aprovechar el rebote de aquella crisis del mercado recreativo."



EUGENE JARVIS

Ha creado una buena cantidad de recreativas de éxito.

Con Eugene arrancando el proyecto como director y programador, el equipo se completó con el artista Jack Haeger, ayudado por John Newcomer, George Petro como programador y Mark Loffredo al frente del hardware. Todos ellos iban a formar parte de un proyecto que utilizaba todos los avances técnicos imaginables con el objetivo de dar vida a un videojuego de extrema violencia y destrucción, cuyos orígenes se remontan a los años sesenta. "El asunto de las drogas empezó con los hippies colocándose con un poco de hierba", recuerda Eugene. A partir de este punto, pasando por los 70 y entrando en los 80, el rango de sustancias ilegales se disparó... así como las víctimas que fueron dejando a su paso. "EE. UU. quería frenar de algún modo esa avalancha de droga y muerte, así que declaró la guerra contra el narcotráfico (The War On Drugs)". La campaña había comenzado en 1971, pero fue William Sessions, director del FBI, el que puso de acuerdo al mundo de las recreativas para crear la campaña con vocación de servicio público "Winners Don't Use Drugs" (Los Ganadores no Usan Drogas), a finales de los 80. Al más puro estilo Eugene Jarvis, el mensaje fue

» [Arcade] El helicóptero deja a los agentes en la calle.





MÁS DEL CREADOR

DEFENDER
SISTEMA: ARCADE, VARIOS
AÑO: 1981

ROBOTRON: 2084
SISTEMA: ARCADE, VARIOS
AÑO: 1982

SMASH TV (IMAGEN)
SISTEMA: ARCADE, VARIOS
AÑO: 1990

> **"EE.UU. quería frenar de algún modo esa avalancha de droga y muerte, así que declaró la guerra contra el narcotráfico"**
> EUGENE JARVIS



» [Arcade] Esquivando perros y científicos en los laboratorios químicos.



» [Arcade] Tiene derecho a permanecer en silencio... ¡para siempre!

retorcido hasta el extremo para dar vida a su nuevo juego. "Nuestro diseñador principal creó nuestra propia campaña con su toque *Narc:* '¡Di no o MUERE!', y el clásico eslógan de la policía, 'Para Proteger y Servir' se convirtió en 'Proteger a los Inocentes y Castigar a los Culpables'. Queríamos que tuviera ese aire de 'justicia chulesca'". Tras haber trabajado en Williams por primera vez en el verano de 1983, inicialmente en el departamento de servicios, George Petro aprovechó aquella gran colección de expertos en videojuegos para ganar experiencia mientras estudiaba en la universidad. "Durante las Navidades de 1986, mi último año de universidad, Ken Fedesna (Director General de Williams) me ofreció un puesto de programador para un proyecto de Eugene Jarvis que estaba a punto de empezar. ¡¿Quién podría rechazar una oferta como esa?!"

En *Narc*, uno o dos jugadores controlaban a Max Force o Hit Man, agentes de insupe-

MALAS INFLUENCIAS

JUEGOS QUE ENFADARON AL MUNDO



MANHUNT

Situado en una ciudad corrupta parecida a la de *Narc*, *Manhunt* es un violento survival horror en el que el jugador asume el papel de un preso condenado a muerte obligado a participar en un sádico juego del gato y el ratón. Desarrollado por Rockstar North, su lanzamiento en 2003 provocó un previsible revuelo que impulsó sus ventas.



GRAND THEFT AUTO

Aunque es difícil de imaginar a estas alturas de la vida, incluso el original de esta famosa serie recibió su dosis de mala reputación. La razón era evidente. El jugador ya no tenía la misión de rescatar rehenes o salvar la Tierra de los alienígenas, sino que podía asesinar y robar indiscriminadamente a su antojo, algo que el juego fomenta alegremente.



POSTAL

Tomado de la expresión 'going postal', atribuido a varios altercados ocurridos en oficinas postales de Estados Unidos, la macabra jugabilidad de *Postal* contribuía enormemente a su ínfame reputación. Para superar cada nivel había que matar un número determinado de oponentes y no faltarían ni el armamento ni los charcos de sangre.



MORTAL KOMBAT

Utilizando un apartado visual realista, como *Narc*, el juego de lucha de Midway fue diseñado para causar controversia. Su realista puesta en escena fue lo que suscitó mayor preocupación, ya que no faltaba el borbotón de sangre con cada uno de los golpes en el juego. El escándalo de *MK* acabó con la creación de la Entertainment Software Rating Board (ESRB) en EE.UU.



NIGHT TRAP

Aunque no es tan sangriento como los otros juegos de esta lista, *Night Trap*, junto con *Mortal Kombat*, fue uno de los ejemplos utilizados en el Senado que dio lugar a la ESRB. El realismo del juego, una de las primeras películas interactivas, preocupó a los políticos y a los padres y, en cambio, entusiasmó a los jugadores y a los adolescentes.



EL REBOOT NARC

A VECES LO NUEVO NO ES MEJOR

Lanzado en 2005, esta actualización de *Narc* se las apañó para ser aún más controvertido que el original durante el violento reinado de *Grand Theft Auto* y *Call Of Duty*. La línea entre el orden y el caos era aún más fina en esta nueva entrega, permitiendo incluso al jugador usar o vender las drogas que confiscaba; nada que ver con la temática anti-droga que caracterizaba al juego original. La historia giraba en torno a una sustancia ficticia denominada Alma Líquida.

A nivel visual, esta versión de *Narc* incluía mucha de la violencia extrema del original, así como el decadente aspecto de los escenarios del juego de 1988. La libertad de interpretar a un policía bueno o uno malo era la principal característica del reboot, así como el doblaje por parte de actores de la talla de Michael Madsen, Michael Wincott y Ron Perlman. Lanzado en Xbox, PlayStation 2 y PC, tenía una espectacular banda sonora (compuesta por temas de Curtis Mayfield y de Cypress Hill, entre otros), pero su calidad general impidió que llegara a una mayor audiencia y acabó con la franquicia. Ni siquiera impresionó al diseñador del original: "Era el juego en el que los policías de *Narc* se pasan al lado oscuro," dice Eugene. "Le dio la vuelta a todo y arruinó la historia que dio vida al original. Tuvo una muerte merecida".

rables nombres que formaban parte de una rama de anti-narcóticos de la policía. Su misión era destruir a las bandas que distribuían las drogas, las redes que las mantenían y, finalmente, acabar con el hombre que estaba detrás de todo aquello: Mr. Big. Desde un sucio desguace al cuartel general de Mr. Big, pasando por sórdidas calles y oscuros niveles subterráneos, los dos agentes eran atacados sin descanso por delincuentes, traficantes y enloquecidos psicópatas. Y aunque estaban armados con ametralladoras, arrestar a los enemigos otorgaba una mayor puntuación. "Eugene tenía claro el concepto básico de limpiar las calles", cuenta George, "pero fuimos improvisando sobre la marcha. Era mucho más peligroso intentar el arresto, pero si querías conseguir una buena puntuación tenías que arriesgarte." Dado el aspecto fotorrealista del juego, el cine influenció su diseño; según Eugene: "*RoboCop* fue una gran influencia, así como *Harry el Sucio*, la saga *Yo Soy la Justicia* de Charles Bronson *o Ladrón,* de Michael Mann".

> **"Eugene tenía claro el concepto de limpiar las calles, pero fuimos improvisando sobre la marcha"**
> **GEORGE PETRO**

La planificación de dos años fue precisa. Tras experimentar primero con la nueva tecnología, Eugene y su equipo pudieron evaluar lo que el nuevo hardware podía ofrecer antes de diseñar el juego que aprovecharía todas esas ventajas. "Tuvimos que desarrollar el estudio de digitalización", recuerda George. "Hicimos uso de una nueva tarjeta capturadora hecha por AT&T llamada Targa que, curiosamente, fue la primera que exportaba las imágenes en formato TGA, de ahí venía la extensión". La tarjeta capturaba los fotogramas de uno en uno, incluyendo una buena cantidad de ruido de fondo. El software incluido con la tarjeta era, según George, "un desastre", así que él y su equipo no tuvieron más remedio que diseñar su propio software de captura y edición. "Nunca había trabajado en un proyecto en el que se había tenido que diseñar desde cero tanto el hardware como el software".

Para Eugene Jarvis, la supervisión de las sesiones fotográficas era una función vital en su puesto como director de proyecto: "Hacíamos pasar a los actores por vestuario y maquillaje y luego rodábamos con ellos en vídeo delante de un fondo verde, azul o gris, dependiendo de los colores que necesitásemos. Capturábamos las imágenes de los actores tan grandes como podíamos para maximizar la resolución. Era importante conseguir un buen contraste y un movimiento realista". Para conseguir buenos bucles en las animaciones, el equipo ponía a los actores sobre cintas de correr. "Descubrimos que se conseguía un buen nivel de detalle utilizando prendas más anchas y conseguíamos más definición en los personajes si impregnábamos sus vaqueros con harina. Incluso poníamos aceite en los tejidos de piel para darles brillo en cámara", cuenta Eugene. Sin duda alguna, el momento más loco del rodaje llegó al meter en el estudio a dos pitbulls adiestrados. "Teníamos escenas increíbles de los pitbulls atacando el brazo acolchado de su adiestrador", recuerda Eugene. "El adiestrador sólo dejaba salir a uno de los perros de la jaula para rodar; era increíble lo loco que se volvía el perro que se quedaba dentro cuando el otro atacaba. Hubo un momento en el que uno de los perros se escapó de la jaula y se acercó a nosotros detrás de la cámara. Casi nos meamos de miedo; por suerte, el adiestrador consiguió atraer al perro hacia él antes de convertirnos en su merienda".

El resultado de aquellas sesiones de grabación eran unos gráficos espectaculares, a menudo entrelazados con sórdida y macabra iconografía, como la del desconcertante payaso Kinky Pinky, personaje nacido en la mente del diseñador principal Jack Haeger. "Jack estaba obsesionado con aquél estilo visual retorcido de feria sórdida noir", desvela Eugene. "Encima en aquél momento había aparecido un asesino en serie en Chicago que se hacía pasar por payaso para ganarse a su víctimas. Kinky Pinky capturaba esa mentalidad retorcida de asesino psicópata y sus perversiones sexuales."

En el lado opuesto, los dos héroes protagonistas se pasean por el juego repartiendo plomo a cualquiera que ose cruzarse en su camino. Ataviados con cascos de motorista, uno azul y otro rojo, estos guerreros sin rostro representan a un pueblo puesto en pie, harto de la ola de crímenes que lo azotan, todos relacionados con el tráfico de drogas. Inicialmente, los personajes protagonistas eran diferentes entre sí; cogían el arma de forma distinta e incluso tenían diferente estatura. "Eso



» [Arcade] Alguna que otra planta sospechosa.



» [Arcade] Puedes atropellar a los delincuentes.



» [Arcade] Disparar contenedores es un trabajo basura.

le daba inconsistencia a la jugabilidad por la posición de los personajes", recuerda George. "Además, los gráficos digitalizados utilizaban una buena cantidad de memoria y contar con dos protagonistas diferentes reducía la posibilidad de incluir otras características en el juego". El problema se solucionó haciendo un cambio de paleta de colores y usando los cascos para hacer a los personajes anónimos.



» [Arcade] Coger un tren nunca fue tan peligroso.

Al igual que muchas otras recreativas de la época, *Narc* fue diseñada y equilibrada para trincar la mayor cantidad de monedas de los jugadores. "El juego utilizaba la popular mecánica de continuaciones, así que nos pusimos muy creativos a la hora de añadir maneras de morir." Balas, jeringuillas, contenedores, lanza-granadas y explosivos son algunos de los peligros que aguardan a los aguerridos protagonistas. "Aún estábamos en la época en la que los juegos castigaban al jugador", ironiza George. "Creo que *Narc* era el epítome del castigo al jugador; en ese sentido tuvimos que equilibrar el juego... ¡pero para abusar aún más del jugador!".

El summum de la crueldad era el jefe final, Mr. Big, el precursor de Mutoid Man de *Smash TV*. "La idea era averiguar cómo prolongar la batalla de tal forma que el jugador creyese que está siempre al borde de la victoria", sonríe Eugene.

> **"Kinky Pinky capturaba esa mentalidad retorcida de asesino psicópata y sus perversiones sexuales"**
> **EUGENE JARVIS**

» [Arcade] Explorando el sórdido submundo de *Narc*.



"Utilizamos el concepto de la muñeca rusa, en el que cada vez que se derrota al jefe éste da paso a un nuevo nivel. Además cada segmento exigía una estrategia diferente, convirtiendo el combate en una experiencia de aprendizaje... y de enriquecimiento de los salones recreativos. Además, si conseguías acabar con todas las versiones de Mr. Big el juego te daba la enhorabuena por haber completado tu misión de entrenamiento. "Aquello fue una broma que se nos ocurrió", admite Eugene. "¡No quieres que ponga 'The End', siempre tiene que haber un nuevo desafío!"

Debido a su alto precio y la ultra-violencia de la que hacía gala, la distribución de *Narc* nunca fue estratosférica, aunque Eugene estima que cerca 3.750 máquinas llegaron a los salones de todo el mundo. Y tal y como apunta el diseñador, representó un paso significativo entre los videojuegos pixelados de los setenta y ochenta y las experiencias cinematográficas que disfrutamos hoy día. La temática adulta, (drogas, prostitución y violencia extrema) se veía por primera vez en un juego de acción de scroll lateral. "Lo bueno es que nos salió así de forma natural; si alguien tenía la duda sobre si *Narc* era sátira o denuncia social, podías interpretarlo libremente. Era las dos cosas y ninguna al mismo tiempo".

Para George Petro, esa oportunidad única en la vida se convirtió en una asociación con Eugene que sigue a día de hoy. "Creo que le gustaba lanzarme al agua para comprobar si sabía nadar; aquél fue el mayor reto profesional de mi vida. Hay que reconocerle el mérito a Jack Haeger; que los programadores encontrásemos la forma de digitalizar los gráficos no los hacían buenos. Fue Jack, un artista con muchísimo talento que acabó utilizando sus dotes en el mundo de los videojuegos, el que convirtió al juego en arte". Con la creación de *Narc*, los videojuegos volvieron a ser una parte fundamental de Williams, y se marcó el comienzo de una nueva era en la industria, más madura y moderna.

CONOCE NARC
UN TRIVIA CRIMINAL

- ***Narc* fue la primera recreativa que utilizó el procesador 34010 de Texas Instruments.**
- **El delincuente de la gabardina Das Lof fue creado basándose en el diseñador de hardware Mark Loffredo.**
- **George Petro aún conserva una espectacular colección de artículos de *Narc* que incluye el arte original de su marquesina y su panel de control.**
- **La temática de *Narc* resultaba especial para Eugene Jarvis, ya que había perdido a familiares y amigos por culpa de las drogas.**
- **El diseñador del payaso Kinky Pinky, Jack Haeger, dio vida al título de Midway de los 90 *CarnEvil*. Aléjate de él si tienes una pizca de coulrofobia.**
- **La tecnología que dio vida a *Narc* fue utilizada posteriormente en *Smash TV*, *Mortal Kombat*, *Terminator 2* y *NBA Jam*.**
- **Según Eugene, un miembro del consejo de Williams definió a *Narc* como "pesadilla surrealista" e intentó cancelar el desarrollo. "Lo considero un magnífico cumplido!", dice Eugene.**
- **El payaso asesino que inspiró el diseño de Kinky Pinky fue el infame John Wayne Gacy.**
- **La presentación de *Narc* en el Hotel Sheraton de Chicago fue un espectáculo en el que no faltaron especialistas disparando armas semi-automáticas de fogueo y fingiendo un tiroteo entre dos bandos. Obviamente, a los distribuidores y a los representantes de ventas y de markeking presentes les costó abandonar sus escondites tras el supuesto tiroteo...**

LA EVOLUCIÓN DE PITFALL!



Además de inspirar a su creador, David Crane, a hacer una secuela, el exitoso Pitfall! también influyó en sus posteriores juegos de plataformas. David nos explica cómo evolucionaron y se distinguieron de su clásica aventura para Atari 2600.

TEXTO DE RORY MILNE



» [2600] Usar los caimanes como elemento sobre el que saltar se inspiró en *Las urracas parlanchinas*.



» [2600] *En busca del arca perdida* influyó en la idea de David Crane de ubicar *Pitfall!* en una jungla.



Hasta el lanzamiento de *Pitfall!* en 1982, la gran mayoría de los juegos de plataformas eran lineales y basados en niveles. El juego de David Crane, en comparación, estaba ambientado en una jungla que se expandía y, como nos explica David, dio un verdadero impulso a la humilde Atari 2600. "*Pitfall!* se hizo desde cero usando mi figura humana recién creada, un personaje reconocible que usaba solo ocho bits", recuerda David. "Después coloqué al personaje corriendo por un camino, y para mí era natural ubicar ese camino en una jungla, que me parecía el escenario apropiado. *En busca del arca perdida* se había estrenado en los cines, así que la idea de establecer *Pitfall!* en la selva se inspiró parcialmente en eso".

Tras elegir héroe y escenario, David pobló su juego de peligros, midiendo cuidadosamente la amenaza para retar a los jugadores sin llegar a frustrarlos. "Era importante modificar cada interacción para que fuera divertido", razona David. "Nunca tenías que lidiar con troncos rodantes mientras intentabas saltar sobre los caimanes, por ejemplo. Pero no era raro tener troncos rodantes en caminos con agujeros, por lo que debías tener cuidado para saltarlos. Cada interacción era tal que una vez que el jugador alcanzaba un cierto nivel de habilidad, podía superarla. Así que a los jugadores se les presentaba por primera vez a los caimanes con una enredadera en movimiento, y solo



» Aunque sigue desarrollando juegos, David Crane no planea hacer otro *Pitfall!*.

más tarde los encontraban sin enredaderas".

Tras basar el núcleo de *Pitfall!* en la supervivencia y, en última instancia, en escapar, David les dio a los jugadores una misión secundaria, que consistía en encontrar lingotes de oro para mejorar su puntuación. "En aquellos días jugábamos por puntos", reflexiona David, "y recoger tesoros era la única forma de ganar puntos. Había 32 tesoros, suficiente para dar la profundidad que quería para la mecánica".

David duplicó además el tamaño de su aventura al ubicar sistemas de cuevas llenas de escorpiones debajo de los senderos de la selva. "Para expandir el juego, añadí un camino subterráneo", recuerda David, "y convertí ese camino en un atajo: viajar bajo tierra te permitía atravesar la jungla a una velocidad triple, avanzando una sola pantalla subterránea a la velocidad de tres pantallas sobre el suelo. Pero cualquier ventaja tenía un coste. Los escorpiones requerían un mayor nivel de habilidad para saltar, por lo que el jugador tenía que dominar esa habilidad para usar el atajo".

Las capas de jugabilidad en el juego de David se notaron debidamente en su lanzamiento: *Pitfall!* fue alabado por la crítica y se vendió por millones. Un año después, David diseñó un chip en cartucho para que pudiera dar soporte a una secuela más grande, con mejores gráficos y con música de cuatro canales. "*Pitfall II!* añadió múltiples niveles de profundidad

forowarez.net byneon Neon147



a las cavernas en lugar del único nivel subterráneo de *Pitfall!*", explica David. "El juego llevaba a Pitfall Harry a lo más profundo de las cavernas, a pesar de que su objetivo final estaba tan solo un nivel por debajo de sus pies. Así que, por diseño, el jugador tenía que investigar y recolectar tesoros en los niveles más bajos antes de volver, lo que añadía una adicional de jugabilidad".

"En busca del arca perdida se había estrenado en cines, por lo que ubicar Pitfall! en una selva se inspiró en parte en eso"
DAVID CRANE

Para diferenciar aún más *Pitfall II* de su predecesor, David le dio a su héroe una forma de flotar por las cuevas, aunque no encajaba del todo con la trama de la secuela. "Nunca me preguntaron directamente '¿de dónde salen los globos llenos de helio en los niveles más profundos y oscuros de una caverna subterránea?'", dice David con sarcasmo. "La respuesta hubiera sido '¡porque es un videojuego!'. Muy a menudo, al diseñar para la Atari 2600, añadimos objetos solo porque podemos hacer que se vean bien en gráficos de 8 bits. El globo se veía muy bien, y reproducir una canción de circo mientras montabas en el globo me permitió mostrar el hardware musical polifónico en mi chip DPC".

Otra de las innovaciones de *Pitfall II* llegó en forma de cuevas inundadas que David pobló con anguilas eléctricas y enmarcó con cascadas. "Añadí el río porque podía", dice David. "Era bonito y le dio a *Pitfall II* una mayor distinción del original. Además, puse una cascada (un obstáculo de un solo sentido) en el río para obligar a Harry a adentrarse más en las cavernas. En cuanto a añadir más desafíos basados en el agua o de otro tipo, estaba bastante contento con la jugabilidad. Un diseñador debe poder juzgar cuándo un juego tiene suficiente contenido. De lo contrario, un diseño puede durar años y el público nunca podrá disfrutarlo".



» [2600] Puedes atravesar rápidamente las cuevas en *Pitfall!*, pero ten cuidado con los escorpiones mortales.

Una vez terminado, el público disfrutó a lo grande con *Pitfall II*. Tanto que encabezó las listas de ventas de los EE.UU. Sin embargo, David no quiso hacer una tercera entrega y pasaron cinco años hasta su siguiente plataformas, un título de NES que desarrolló con Garry Kitchen. "*A Boy And His Blob* pertenecía a un género diferente de *Pitfall!* y *Pitfall II*", explica David. "Fue una 'aventura con uso de herramientas' que resultó estar ambientada en un mundo de plataformas. Pero no me gustaba la idea de romper el flujo de la narración para pausar el juego y abrir una pantalla de inventario, seleccionar una herramienta o arma y volver al juego. La inspiración para usar un personaje amigo, que resultó ser una masa amorfa alienígena que cambiaba de forma, me solventó ese problema".

A diferencia de *Pitfall!*, los niveles del juego de David y Garry solo tenían plataformas y peligros, gracias a su alienígena Blobert que cambia de forma, porque si necesitabas una escalera, por ejemplo, simplemente lo convertías en una escalera alimentándolo con una gominola específica. "Hacer que la masa amorfa pasara por transformaciones animadas fue muy innovador y visualmente atractivo", dice David entusiasmado. "Luego vino la creación de desafíos que solo se podían superar con la ayuda de Blobert y bolsas de gominolas esparcidas ▶

ESTADIOS DE EVOLUCIÓN: RETOS FÍSICOS

DESDE TRAMPAS A TRAMPOLINES HASTA LAGOS Y GANCHOS A LOS QUE ASIRSE

PITFALL!



Dada la influencia de *En busca del arca perdida* en *Pitfall!*, no es sorprendente que el juego incorpore una gran cantidad de desafíos físicos. Sus pruebas de sincronización y agilidad incluyen balancearse sobre ríos gracias a enredaderas, saltar sobre agujeros y usar caimanes hambrientos como peldaños.

A BOY AND HIS BLOB



No todas las formas que adopta la masa amorfa en *A Boy And His Blob* te brindan maneras de superar los obstáculos físicos, pero las más habituales sí lo hacen. Su forma de trampolín, por ejemplo, te permite llegar a plataformas más altas, y cuando es un paraguas puedes usarlo como paracaídas.

ESCAPE FROM CAMP DEADLY



Además de los típicos desafíos de plataformas como evitar enemigos y recolectar objetos, incorpora una serie de lagos. Debes guiar a Bart Simpson de manera segura sobre estos, con el giro de que necesitas una estrategia diferente para cruzar cada uno.

POWER TOOL PURSUIT



De los niveles temáticos de *Power Tool Pursuit*, las fases de la selva inspiradas en *Pitfall!* son las que más impresionan. Hay precipicios que saltar, plataformas apiladas para ascender y salientes de los que puedes columpiarte con tu herramienta de gancho de mano.

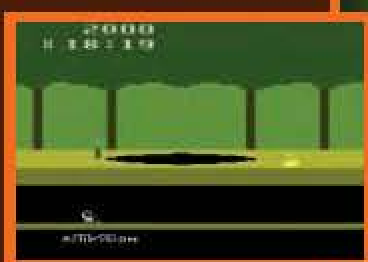


ESTADIOS DE EVOLUCIÓN:

CAZA DE TESOROS

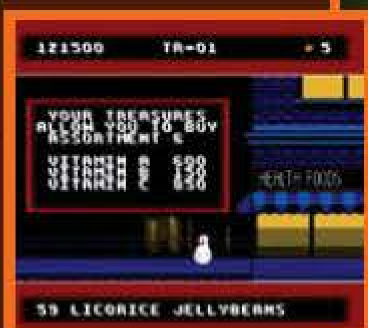
LINGOTES DE ORO, HERRAMIENTAS Y DINERO PARA COMPRAR DROGAS

PITFALL!



Tu puntuación es como una barra de energía. No se ve afectada al caer en un río o chocar con enemigos; eso cuesta vidas, pero los peligros inanimados reducen tu puntuación. Eso da sentido a la búsqueda de los lingotes, ya que son la única forma de lograr un recuento de puntos respetable.

A BOY AND HIS BLOB



Debes encontrar monedas para comprar vitaminas en *A Boy And His Blob*, lo que supone una búsqueda del tesoro para conseguir drogas, aunque legales. Una vez que hayas obtenido algunas pastillas, en lugar de ingerirlas para obtener un poder, las usas como munición en un shoot'em up de desplazamiento lateral.

RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE



Al igual que su predecesor, hay muchos tesoros que coleccionar en *Princess Blobette*. A primera vista esto parece inútil porque no hay nada en qué gastarlo, pero encontrar todo el botín desbloquea un área secreta llena de botín, y eso le da al juego un valor de rejugabilidad adicional.

POWER TOOL PURSUIT



A diferencia de los plataformas anteriores de Crane, *Power Tool Pursuit* hace de la búsqueda del tesoro un objetivo principal, donde subes de nivel encontrando cajas ocultas. Estas están llenas de herramientas, lo que tiene sentido ya que, al héroe del juego, Tim Taylor, es un auténtico manitas (o eso nos hace creer).



» [2600] Dado sus cuevas son mucho más profundas que las de *Pitfall!*, *Pitfall II* proporciona globos con los que puedes flotar hacia arriba.

a descubrir y usar".

En un esfuerzo por darle mayor profundidad a su juego de plataformas, David y Garry añadieron elementos de disparos a sus niveles posteriores, pero por lo demás, su juego se inspiró en uno de los triunfos anteriores de David. "Decidimos diseñar el juego en dos 'actos', cada uno de los cuales tenía lugar en diferentes entornos", explica David. "La primera fue una caverna subterránea bidimensional en homenaje a *Pitfall II*, pero para la segunda queríamos algo completamente diferente, y Garry se decidió por un shooter. Cualquiera de los 'actos' podría haber sido suficiente para un juego de NES, pero los dos juntos iban a ser dinamita".

Las secciones bajo el agua fueron un añadido obvio *A Boy And His Blob*, aunque a diferencia de *Pitfall II*, no alojaban anguilas eléctricas y no era necesario nadar. "La mecánica en las cavernas requería el uso de herramientas, a saber, Blobert, por lo que solo tenía sentido que el niño navegara por las secciones submarinas del juego no nadando, sino descubriendo cómo usar a la masa amorfa", explica David. "Alerta de spoiler: podías respirar dentro de una burbuja gigante y, mientras navegabas bajo el agua en su interior, tenías que enfrentarte a las corrientes y llegar a los tesoros sin hacer estallar la burbuja con las rocas afiladas. Añadir enemigos podría haber sido una buena idea, pero no era necesario". Por supuesto, también estaba la segunda etapa del juego, que David y Garry establecieron en un planeta ficticio donde te enfrentabas a los peligros con un 'VitaBlaster' que disparaba vitaminas compradas con tesoros del nivel previo de la caverna del juego. "Después de crear la historia de fondo, fue muy sencillo que el niño llevara su tesoro recolectado a la tienda de alimentos naturales en la Tierra, comprara vitaminas y se dirigiera a Blobolonia para salvar el planeta sin vitaminas", recuerda David. "Aunque debo señalar que ni Garry ni yo somos consumidores de drogas recreativas, independientemente de cómo pueda sonar la historia de Blobolonia".

De hecho, el consumo de drogas recreativas era lo último que David y Garry querían fomentar con *A Boy And His Blob*, especialmente teniendo en cuenta su público objetivo. "Las primeras pruebas nos mostraron que era probable que el juego se inclinara



» [2600] El compañero secuestrado de Pitfall Harry aparece en el nivel inicial de *Pitfall II*, pero está fuera de alcance.





» [2600] Las cavernas de *Pitfall II* incorporan ríos y son un gran avance a respecto las cuevas lineales del original.





hacia los jugadores más jóvenes, en gran parte debido a la bonita historia de fondo, supongo", contempla David, "así que Garry y yo ajustamos la disponibilidad de gominolas para mantener a los jugadores más jóvenes involucrados. Si hubiéramos estado diseñando para jugadores más hardcore, podríamos haber ajustado el suministro de gominolas para hacer el juego mucho más desafiante".

La historia de un niño y su amiga la masa amorfa fue muy bien acogida tanto por los niños como por los padres. Tanto es así que David pasó directamente a diseñar una secuela en Game Boy. "*Rescue Of Princess Blobette* fue un juego completamente original, a diferencia de una adaptación a Game Boy del original", señala David. "Para mí, eso significaba que tenía que crear algunas transformaciones nuevas y diferentes para la masa con sus respectivas nuevas interacciones asociadas. La combinación del tamaño de la pantalla y la configuración de la memoria que estaba diseñando también hizo posible animar algunos fondos. Creo que la primera idea que tuve fue convertir a Blobert en una llave inglesa para 'lanzar una llave inglesa a la maquinaria'. Eso llevó a crear máquinas animadas que le dieron al jugador otros desafíos a resolver". Además de sus máquinas animadas, la secuela portátil de David se distinguió aún más de la entrega para NES al hacer de la búsqueda del tesoro una parte menos esencial del núcleo de su mecánica. "La mayoría de los juegos tenían una puntuación numérica, y *Blobette* la tenía", puntualiza David. "Con *Pitfall!* aprendí que la gente estaba interesada en la cantidad de tesoros que podían recolectar, y *Blobette* lo demostraba. Implicaba una mayor resolución de puzles, incluida la recolección de varias monedas que abrían una bóveda del tesoro una vez que se reunían todas, por lo que no describiría la búsqueda del tesoro como opcional. Era obligatorio para el jugador que quería 'ganar' el juego. Dicho esto, podías jugar con *Blobette* de diferentes formas".

Una segunda diferencia importante respecto a *A Boy And His Blob* es que David añadió puzles a su secuela de Game Boy, que tenían soluciones que no necesitaban a la masa. "En lugar de hacer que la masa fuera redundante, estos añadidos hicieron que las gominolas



» [NES] Como *Pitfall!*, *A Boy And His Blob* tiene escaleras, aunque en realidad se trata de la masa, que cambia de forma.



» [NES] Las serpientes de *A Boy And His Blob* rebotan de izquierda a derecha, igual que los sapos venenosos de *Pitfall II*.



» [NES] Las cavernas de *A Boy And His Blob* se inspiraron en *Pitfall II!* y tienen secciones inundadas.





» [GB] Aunque la masa es imprescindible en *Princess Blobette*, no es necesaria para algunos puzles.



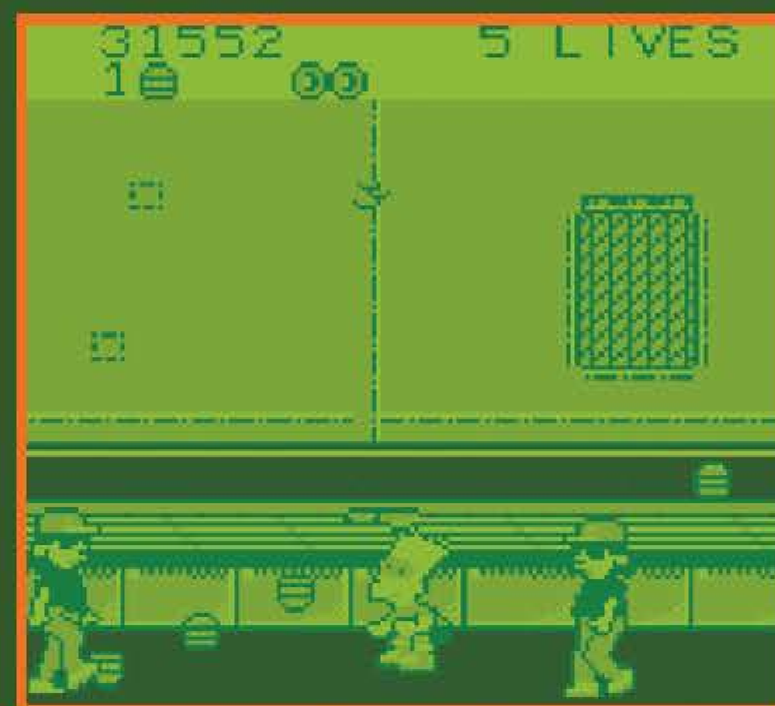
» [GB] A diferencia de su predecesor, *Princess Blobette* tiene varios puzles basados en máquinas.

"Cada juego se construye sobre diferentes bases. Bart Simpson nunca iría desarmado a la selva"

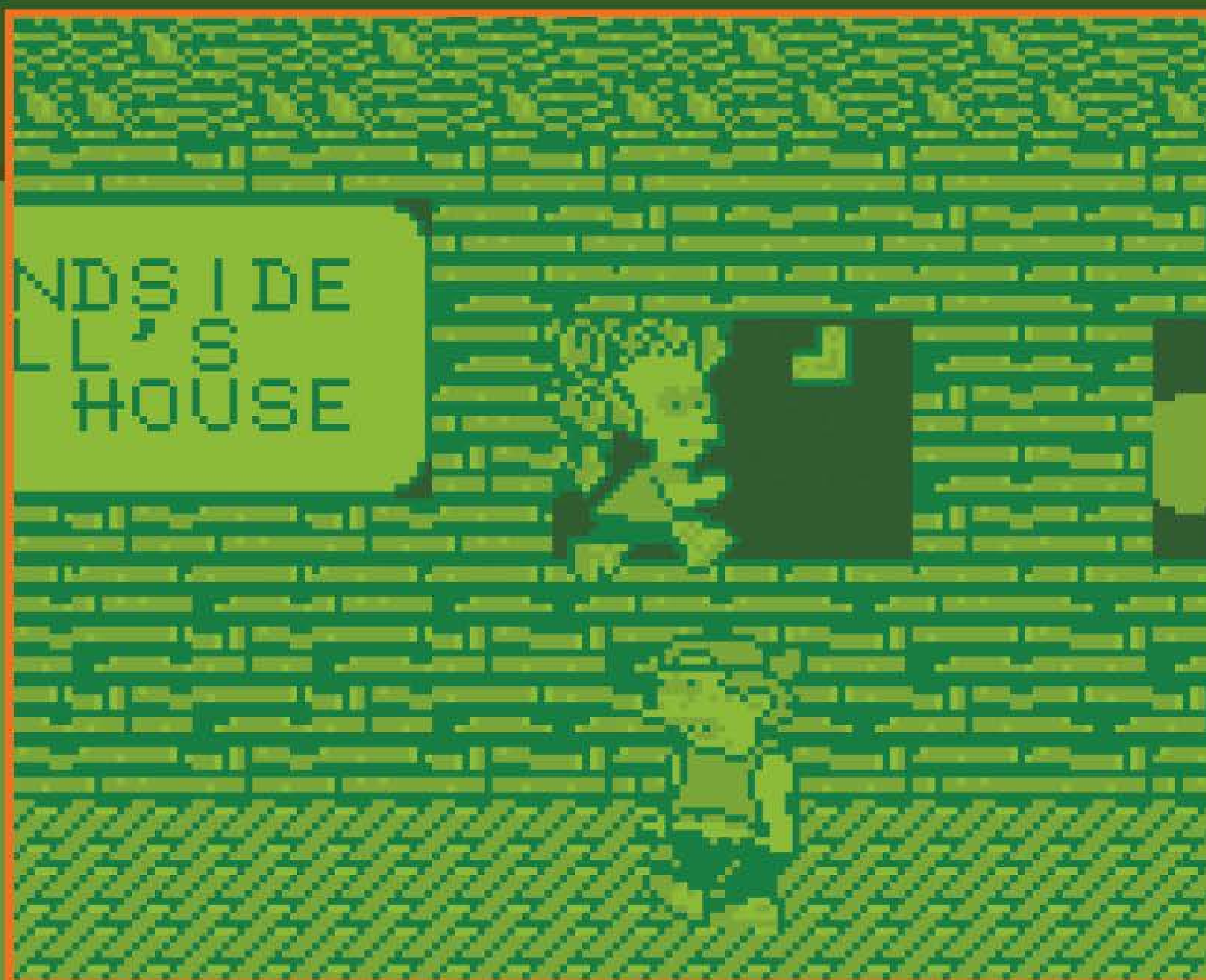
DAVID CRANE



» [GB] *A Boy And His Blob* tenía pistola de vitaminas y *Camp Deadly* cuenta con pelotas de saliva y bumeranes.



» [GB] Las peleas de comida en *Camp Deadly* se remontan al enfoque de *Pitfall!* de saltar enemigos y peligros



fueran más relevantes", observa David. "Un jugador que hubiera usado la masa para muchas otras tareas estaría atascado tratando de recolectar ciertos tesoros. La única forma de recolectar un diamante, por ejemplo, era apagar una de las antorchas, algo que la masa no podía hacer. Qué descubrimiento tan maravilloso cuando averiguas que la gominola de 'menta fresca' apaga el fuego".

Aunque *Rescue Of Princess Blobette* tuvo buenas críticas, David no continuó con su franquicia de *Blob*. Pero al año siguiente trabajó en otro juego de plataformas para Game Boy, con un protagonista menos heroico y virtuoso que sus títulos de *Blob* o *Pitfall!*. "Cada juego se construye sobre bases diferentes", señala David. "Bart Simpson nunca iría desarmado a la selva de la forma en la que lo hace Pitfall Harry, y probablemente usaría a la masa de formas mucho menos aceptables. Asimismo, iría al campamento de verano armado con armas de adolescente. Las pelotillas con saliva y los bumeranes eran opciones adecuadas, y cada una tenía su propio efecto en el juego".

Tal y como había hecho con *A Boy And His Blob*, David optó por complementar el plataformeo de su juego de Los Simpson, *Escape From Camp Deadly*, con algunos interludios de shoot 'em-up. "Quería darle una mayor jugabilidad, y mi sección favorita era la pelea de comida", dice David. "Tener que dar la vuelta para tirar comida a tus perseguidores, y perder terreno ante ellos para hacerlo, fue un delicioso intercambio entre velocidad y estrategia. Modifiqué los tiempos por diversión hasta que se convirtió en una de mis escenas favoritas de todos los juegos que publiqué".

En su estreno, a algunos críticos les encantó el intenso plataformeo de *Camp Deadly*, mientras que a otros les pareció bastante despiadado. Tres años después, David codiseñó un juego de plataformas de SNES con licencia llamado *Home Improvement: Power Tool Pursuit* y, a diferencia de *Pitfall!*, encontrar sus tesoros era esencial. "*Home Improvement: Power Tool Pursuit* fue un juego de mediados de los 90, después de que se crearan decenas de miles de juegos, incluidos muchos de ese







» [SNES] En muchos sentidos, *Power Tool Pursuit* es un *Pitfall!* de 16 bits, especialmente sus fases iniciales de la selva.



» [SNES] Al igual que *Pitfall!*, los senderos de la jungla de *Power Tool Pursuit* conducen a cavernas llenas de tesoros.

tipo. A diferencia de los 70, donde el hardware apenas nos permitía mostrar una puntuación, ahora se podían añadir muchas métricas de puntuación diferentes, por lo que diferentes jugadores podían tener diferentes objetivos al jugar", reflexiona David.

Al igual que *Pitfall!* , *Power Tool Pursuit* comenzaba en una jungla con un sistema de cuevas. También presentaba enredaderas colgantes, pero su héroe prefería balancearse con una cuerda y un gancho. "Diez o quince artistas, animadores, programadores y diseñadores crearon los fondos, las armas, la física del jugador y las animaciones", recuerda David, "y lo juntamos todo con el tiempo. Mientras desarrollaba el juego, a alguien se le ocurrió una herramienta que proporcionaba un efecto de gancho para agarrarse y funcionó bien en el contexto del juego". David armó al protagonista de *Power Tool Pursuit* tal y como lo había hecho con *A Boy And His Blob* y *Camp Deadly*, aunque más específicamente con herramientas eléctricas adquiridas al vencer a los jefes. David atribuye estos mecanismos a un proceso orgánico con supervisión corporativa. "Se descartaron las armas que no tenían sentido, se modificaron los diseños del mundo y evolucionaron los jefes", comenta. "Tenía un estilo de juego que el estudio podía entender y aprobar".

Power Tool Pursuit dividió a la crítica, y David no ha desarrollado otro plataformas desde entonces, pero cuando se preguntamos a este legendario desarrollador, aún en activo, si podría continuar con la saga *Pitfall!*, no le faltan ideas. "No tengo ninguna necesidad de sacar otra secuela, ni podría hacerlo aunque quisiera, ya que *Pitfall!* y Pitfall Harry son propiedad de Activision", aclara David. "Pero un juego de David Crane en una consola moderna probablemente sería de vista lateral, un juego de desplazamiento 2,5 D con múltiples capas de fondo. Habría varios entornos diferentes y, sin duda, habría algo divertido que hacer. ¿Qué es eso divertido? Incluso después de casi 100 juegos publicados, eso sigue siendo algo que solo puedo responder con un 'lo sabré cuando lo vea'". ★

ESTADIOS DE EVOLUCIÓN:

EXPLORACIÓN ÉPICA

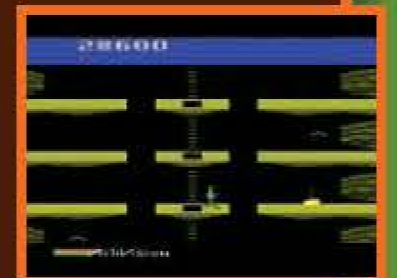
JUNGLAS, CAVERNAS, ALIENS Y UN INFERNAL CAMPAMENTO DE VERANO

PITFALL!



Es increíble pensar que los plataformas antes de *Pitfall!* solían constar de unos pocos escenarios en un orden fijo. En comparación, la enorme selva de *Pitfall!* se puede explorar como quieras y se extiende por 255 niveles, cada uno con una cueva de nivel inferior debajo de un camino al nivel de suelo.

PITFALL II



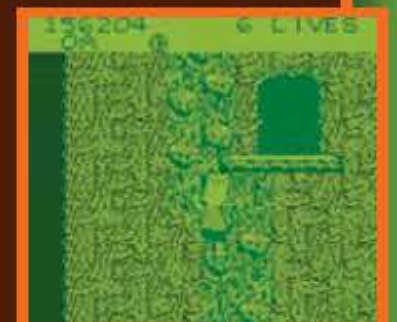
Mientras que *Pitfall!* tiene un sistema de cuevas lineal, *Pitfall II* tiene vastas regiones cavernosas que incorporan ríos subterráneos, enemigos eclécticos e incluso globos de helio para elevarte desde las profundidades.

A BOY AND HIS BLOB



La huella de *Pitfall II!* en las cavernas de *A Boy And His Blob* es evidente, pero sus niveles posteriores son completamente originales. Después de aterrizar en un mundo alienígena y hacer explotar peligros que rebotan, debes apagar varias máquinas antes de enfrentarte al jefe del juego.

ESCAPE FROM CAMP DEADLY



Además de los paseos por el bosque patrullados por los monitores que Bart Simpson tiene que esquivar con pelotas de saliva, hay niveles con jefes en cabañas de árboles con hoyos que saltar. Algunas fases posteriores conducen Bart bajo tierra y lo envían a una montaña.

LA GUÍA DEFINITIVA

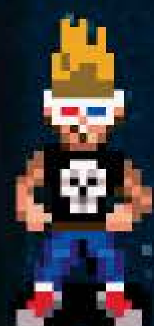
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS











SE LANZÓ EN 1993 Y CON SUS NIVELES LABERÍNTICOS REPRESENTA EL ÉXITO DE LUCASARTS EN SU MÁXIMA EXPRESIÓN: TODO EL HUMOR Y EL ESPLENDOR GRÁFICO DE GENIALIDADES COMO SECRET OF MONKEY ISLAND, JUNTO CON LA REFINADA ACCIÓN ARCADE DE LA DÉCADA ANTERIOR.

TEXTO DE JOHN SZCZEPANIAK



No siempre iba a llamarse así. Según el manual, Mike Ebert y su equipo en LucasArts consideraron toda una variedad de títulos, incluido *"Return Of The Teenage Son Of The Bride Of A Zombie, Part 2"*. Pero entre el cambio de nombre y el error ortográfico de "*neighbors*", de aquí en adelante nos referiremos a él como *ZAMN*.

No hay consenso sobre cuándo se lanzó. ¿Tal vez en la segunda mitad de 1993? Fue el año de *Star Fox* y *Sonic CD*, en el que concluyeron las históricas reuniones en el Congreso de los EE.UU. sobre juegos violentos. En muchos sentidos, *ZAMN* es un ejemplo perfecto del espíritu de la época: LucasArts estaba en lo más alto de la ola, gracias (entre otros) a *Secret Of Monkey Island* o *Super Star Wars*; las consolas de 16 bits estaban en ascenso; aunque existían otras plataformas con CD-ROM, PlayStation estaba a más de un año de distancia y los juegos 2D se mantenían como el estándar; y todavía no había una Junta de clasificación de software de entretenimiento en los EE.UU. El mundo era un lugar más simple. Además, los años 60 habían producido un rico catálogo de cine ecléctico y entretenido.

Pero lo más importante es que LucasArts nos iba a regalar a todos un shooter complejo, ultradinámico e hiperactivo para dos jugadores simultáneos, que desfilaría como un hilarante pastiche de mezcla heterogénea de clásicos de terror de la edad dorada de Hollywood. Si algún autor podía atribuirse esta obra



» [Mega Drive] Puedes encontrar ítems en frascos, armarios, cubos de basura, baúles, bajo el fregadero… ¡Pruébalo todo!

» [Mega Drive] A veces estas plantas producen malas hierbas marrones… otras veces se convierten en campos de hongos.

maestra sería Mike Ebert, diseñador jefe, creador de mapas y artista colaborador que había trabajado anteriormente en el apartado artístico de *Maniac Mansion, Monkey Island, Super Star Wars* e *Indiana Jones and The Fate Of Atlantis*. Este pedigrí se hace evidente de inmediato al ver la belleza con la que el juego recrea muchos de los clásicos del cine de terror, tanto antiguos como modernos. Desde los monstruos de la Universal, con vampiros, Frankenstein, momias y hombres lobo, hasta clichés tan modernos como los asesinos con motosierra y los muñecos diabólicos o los gusanos cometierra. Mientras tanto, los héroes adolescentes, los protagonistas, evocan ese tono juvenil tan característico de películas de los ochenta como *Una Pandilla Alucinante*. ¿Os acordáis?

Una vez más, fue el momento perfecto para Mike y su increíble equipo. Todos contaban con la edad suficiente como para haberse empapado de las criaturas clásicas de terror en su más tierna infancia, por lo que desarrollaron un cariño inequívoco por ellas, multiplicado todavía más en los años ochenta por culpa tanto de nuevos remakes, como del bum de las películas de terror llegadas al calor del éxito de los videoclubes y las cintas VHS. Como esporas que atrapan cuerpos del espacio, los padres de *ZAMN* habían decidido viajar lejos para culminar una de sus obras maestras.

Sin embargo, sus influencias no siempre fueron fáciles de identificar. Después de unas horas de juego, sería tentador reclamar a ▶

CONVERSIÓN MORTAL

¿QUÉ VERSIÓN ES MEJOR?

SNES

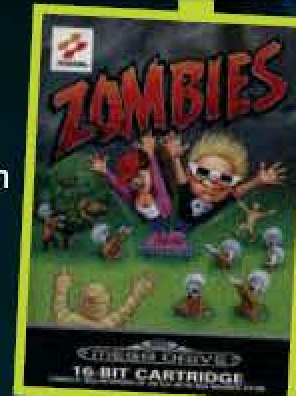


Fue la plataforma en la que comenzó su desarrollo y cuenta con todos los ventajas técnicas sobre Mega Drive: un divertido manual y una mayor paleta de colores. También tiene un arma exclusiva, muy difícil de encontrar: el lanzallamas. Eso sí, por llegar a una plataforma de Nintendo, la sangre de color rojo cambió a púrpura, y las cabezas cortadas se transformaron en muñecos de marionetas. Es un lanzamiento fantástico, pero preferimos la versión de Sega porque…





MEGA DRIVE



… ¡esta versión tiene una resolución mayor! La de SNES cuenta con 256 píxeles de ancho, mientras que la de MD llega a los 320. Algunos usuarios de YouTube afirman incorrectamente que MD tiene un área de juego más pequeña, pero en ambas se trata de 256 píxeles de ancho. En MD, los 64 píxeles extra están reservados para un HUD y un radar, lo que mejora la visualización y estrategia durante los niveles más difíciles. ¡Solo tenéis que mirar las pantallas!



DR. TONGUE (ARAÑA)



DR. TONGUE (HUMANO)



TENTÁCULO PÚRPURA



EL HIJO ESQUIVO DEL DR. TONGUE



COSAS MATA-MONSTRUOS



PISTOLA DE AGUA

Arma principal con un poder más que decente, aunque algunos enemigos como las arañas gigantes necesitan muchos impactos. El límite de munición es 999. Si se agota no se recarga.



LATAS DE REFRESCO

Arma de control de multitudes que se lanza como una granada y explota en una lluvia de refresco. La dificultad para apuntar y su escaso daño limitan su utilidad (aunque es buena contra las muñecas).



BAZUKA

¡El arma más importante ya que abre puertas y agujeros en los setos! Su enorme daño debería hacerla imprescindible contra enemigos difíciles, pero el retroceso acaba con toda su efectividad.



EXTINTOR DE INCENDIOS

Arma defensiva. Genial para matar monstruos burbuja. Simplemente congela a los enemigos en su sitio, lo que también puede ser útil (con muñecos y asesinos con motosierras).



ARTEFACTO ANCESTRAL

El manual lo describe como un talismán, pero es un crucifijo. Mantener su fuego crea un campo de fuerza que te protege del daño y, al mismo tiempo, daña a los enemigos. Ideal contra vampiros.



CUBIERTOS DE LA ABUELA

Arma escasa que se encuentra en ciertos niveles, los cubiertos hacen muy poco daño. ¡Excepto a los hombres lobo que obviamente los mata de un solo golpe! Así que guárdalos.



PLATOS DE LA ABUELA

Un arma de nivel medio que el manual descarta por no ser de utilidad. ¡Excepto que son efectivos contra serpientes! Combínalos con señuelos para hacerte la vida más fácil.



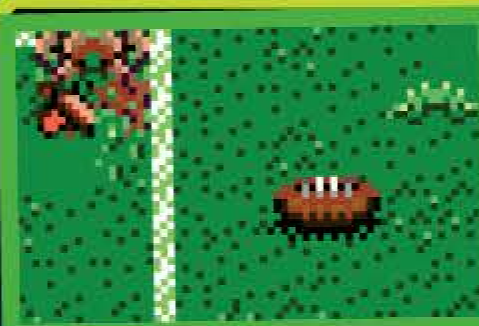
PISTOLA MARCIANA

Estas son las mismas armas que usan los marcianos. ¡No son muy útiles excepto contra hormigas gigantes! Si el nivel tiene marcianos, asegúrate de almacenar su munición.



POLOS DE HIELO

Tienen una potencia de lanzamiento similar al de la gaseosa y los tomates, lo que dificulta apuntar. Puede matar a los algunos monstruos, pero es preferible el extintor de incendios.



BALÓN DE FÚTBOL

Arma rara e inútil. Solo es efectiva contra los jugadores de fútbol americano de los niveles 12 y 47. Lanzar muchos contra los futbolistas nos proporcionarán puntos de bonificación.



LLAVES (MAESTRAS)

Las llaves abren puertas genéricas, pero las maestras abren puertas de calavera, que a menudo son obligatorias para avanzar. Guarda todas las que puedas entre niveles.



POCIONES

Las rojas te convierten en un monstruo con un poderoso ataque; las azules te hacen invulnerable y caminar sobre el agua; y las que tienen un signo de interrogación... ¡nadie lo sabe!



SEÑUELOS (PAYASILES)

Pensarías que un objeto puramente defensivo que distrae a los enemigos no es sorprendente, ¡pero lo es! Mantiene a los monstruos lejos de ti… y de las víctimas.



CAJAS DE PANDORA

Son un poco como el Arca de la Alianza de Indiana Jones, ya que al abrirlas una energía dorada gira alrededor de la pantalla y destruye todo lo que toca. ¡Muy útiles y espectaculares!



KIT PRIMEROS AUXILIOS

Restaura la energía al máximo. ¿Sabes que a la Cruz Roja no le gusta que usen su logo para representar medicinas? Aquí lo tenemos: el logo de la Cruz Roja en todo su esplendor.



LANZALLAMAS

Arma oculta solo en SNES: usa una llave maestra en el nivel 16 para ir al 22; una vez que atravieses la puerta busca un pasadizo invisible en la pared; está escondida justo detrás.

CHEERLEADER



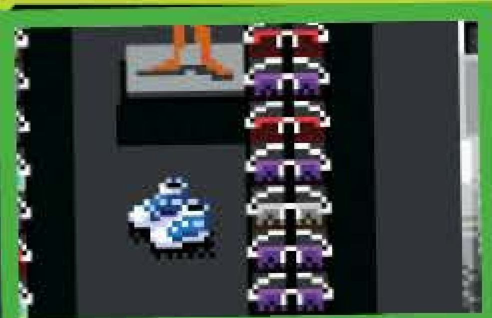
DEVORADOR DE PLANTAS

En niveles con plantas mutantes y mucha maleza es la única solución, así que asegúrate siempre de tener munición. Es buen arma contra zombis, hombres hongo y... ¡vampiros!



TOMATES

El manual los describe como muy poco útiles, pero afirma que los marcianos los odian. Honestamente, los marcianos caen rápido con la pistola de agua, así que nunca los usarás.



ZAPATOS ULTRARRÁPIDOS

El manual los llama "T.K. (Caballeros de Transilvania) 3.000 eliptics" y dice que son excelentes para correr alrededor del coche. Básicamente te hacen correr muy, muy rápido.



EL BAÑISTA

Eugene Jarvis como el padrino espiritual de *ZAMN*. Los laberintos dentro de mapas cerrados, el objetivo de rescatar a las víctimas (como las llama el manual)... todo mientras luchas contra hordas de enemigos monstruosos y que parecen una evolución natural y lógica de *Robotron 2084*, *Smash TV* o *Total Carnage*. A algunos, incluso, también les recordará a *Gauntlet*. Independientemente, ofrece ese mismo regusto, como si fuera uno de los primeros títulos de Eugene Jarvis. Solo hay que mirar los niveles del laberinto de setos, donde los asesinos con motosierra reaccionan a la presencia del jugador, abriendo nuevos caminos, alterando el espacio y fomentando tácticas espontáneas.

Sin embargo, a lo largo de los años, y en distintas entrevistas, Mike reveló que sin bien él y su equipo conocían *Smash TV*, nunca fue la influencia principal. El ADN del juego, aparte de las películas de Hollywood, es en realidad un oscuro arcade japonés de 1986 de Alpha Denshi Kougyou (más conocidos como ADK). Aunque famosos en Neo Geo por títulos como *Magician Lord*, *World Heroes* y *Twinkle Star Sprites*, fue el arcade de 1986 *Kyros no Yakata* el que dio forma directamente a *ZAMN*. Si tenéis un Atari ST, un C64, un ZX Spectrum o un Amstrad CPC, es posible que conozcáis su conversión para microordenadores, *Desolator*.

Es ese y no otro juego el que hace que la comparación con la creación de Mike se vuelva obvia: las paredes bien alineadas con setos, la vegetación resplandeciente por todas partes, las puertas entreabiertas para permitir que progresemos, esos oponentes místicos y extraños y hasta las vastas extensiones de agua. Muchos aspectos visuales de *ZAMN* parecen seguir el ejemplo de *Kyros no Yakata*. Lo que no quiere decir que el juego de LucasArts fuera idéntico, porque innovó muchísimo. Trajo ambientes interactivos donde cortinas, armarios, cofres, ollas e incluso fregaderos de cocina podían examinarse en busca de power-ups. Hay, también, casi la misma cantidad de enemigos (ver recuadro, quitamos algunos por espacio) repartidos en 48 niveles normales y siete de bonificación.

Realmente existe una enorme cantidad de contenido y, con enemigos y armas que interactúan de manera distinta, una miríada de formas para que se desarrolle cada partida. Como os dijimos, el objetivo de cada nivel es rescatar a todas las víctimas. Pero si un enemigo alcanza a una de ellas primero, el número irá disminuyendo progresivamente. Eso sí, si la cantidad se reduce a cero, la partida se acaba. Aun así, para terminar un nivel solo necesitas alcanzar la cantidad restante, lo que significa que existe un equilibrio muy ajustado entre gastar recursos para salvar a las víctimas, obtener puntos de bonificación que proporcionan una red de seguridad para los niveles siguientes, o



» [Mega Drive] Algunos prefieren la paleta de colores de SNES, pero en realidad el juego de MD es más vibrante, como estos extraterrestres del platillo volante.

GEORGE LUCAS



» [Mega Drive] Este es el Dr. Tongue. No puedes llegar hasta él aún, así que se burlará de ti.

JUGADOR DE FÚTBOL (AMERICANO)



PLATILLO VOLANTE



MAESTRA DE ESCUELA DIABÓLICA

acumular power-ups para el enfrentamiento final. Curiosamente, ¡*ZAMN* es más fácil de completar cuantas más víctimas mueren!

El equipo quería una batería de backup, para guardar en el cartucho la partida con toda la información de armas acumuladas y niveles completados por el jugador, pero era demasiado caro; mientras que una contraseña que registrara todo eso hubiera sido demasiado larga y compleja. En su lugar, proporcionaron un password de cuatro letras cada cuatro niveles, que realizaba únicamente un seguimiento de la fase y las víctimas rescatadas. El problema es que los niveles más altos (36 y siguientes) se vuelven muy difíciles si se comienza con un equipo básico; por el contrario, jugar desde el principio y acumular ítems facilita mucho las cosas. Independientemente de cómo te acerques a *ZAMN*, provoca un sangrado lento de desgaste a medida que los niveles se acumulan mientras que los power-ups y las víctimas disminuyen. En repetidas ocasiones, tendrás que elegir entre gastar una llave para abrir una puerta o quemar munición abriéndola; activar una caja de Pandora o dejar morir a una víctima; usar recursos o desperdiciar vidas. Cada éxito y sus costes deben evaluarse porque, llegado el jefe final en el nivel 48, una victoria pírrica en realidad significa la muerte.

ZAMN fue divertido, desafiante y, aunque inicialmente no fue un gran éxito, ahora es considerado como un clásico atemporal. Encontró una secuela oficial en *Ghoul Patrol* en SNES (1994); un sucesor espiritual en *Herc's Adventures* en PlayStation y Saturn (1997); juegos inspirados directamente por otros desarrolladores, como *Swagman* (1997); se hicieron comparaciones con *Dead Rising* (2006) y *Monster Madness* (2007); vio un relanzamiento para la consola virtual de Wii (2009); y en 2011, incluso se consideró una adaptación al cine. Han pasado casi 30 años desde el lanzamiento de *ZAMN* y, aunque ese ecosistema de creatividad nunca volverá, tenemos dos versiones sublimes de algo que ni el tiempo puede arrebatarnos. De hecho, la edad solo parece mejorarlo.





» [Mega Drive] ¿Ves esas cabezas cortadas? En SNES fueron censuradas para que parecieran marionetas.



BOOGEYMAN



» [Mega Drive] El nivel final de bonificación se desarrolla en las oficinas de LucasArts. Puedes saludar a George Lucas.



» [Mega Drive] En las profundidades del calabozo del Dr. Tongue no hay columpios interiores... No nos preguntes qué significa eso.



» [SNES] El nivel de detalle del fondo es fantástico, especialmente en los niveles de los centros comerciales.



» [SNES] Julie acaba de ser asesinada por maníacos con hachas, que sustituyeron a las motosierras en los cartuchos PAL.



TURISTAS



NIÑA DEL TRAMPOLÍN



COLEGA DE BARBACOA



MATINEE MONSTERS

¿EN QUÉ PELÍCULAS SE BASAN LAS CRIATURAS DE ZAMN?



CLON ANDANTE (DOPPELGÄNGER)

■ Una vaina similar a una planta libera un clon. No tiene mucho peligro y es fácil de matar. En el modo de dos jugadores, con muchos en pantalla se crea cierta confusión. Inspiración: la película de *La invasión de los ladrones de cuerpos* de 1956.

FRANKENSTEIN

■ Enemigo grande y pesado que cobra vida gracias a la electricidad. Como era de esperar, se desvanece y sufre daño, pero es lento, por lo que se puede esquivar fácilmente. Inspiración: probablemente la película de 1931, *Frankenstein*, basada en la novela de Mary Shelley.

HORMIGA GIGANTE

■ Constantemente desova, son rápidas y difíciles de esquivar. Con la pistola de burbujas es posible eliminarlas de un solo disparo. Inspiración: la película de 1954 sobre hormigas irradiadas, *¡Ellos!* Sin embargo, esa película inspiró tantas otras creaciones que también podrían ser esas.

BEBÉ GIGANTE

■ Si te aplasta puedes lanzar refrescos desde el interior de los edificios, pero luego te dispara leche y tras derrotarlo podrás rescatarlo. Inspiración: posiblemente la película de 1957 *El Asombroso hombre creciente*, que condujo a *El Ataque de la mujer de 50 pies* y algunos remakes.

GILL-MAN DEL LAGO AZUL (AKA 'BROOK SHARDS')

■ Es uno de esos enemigos que te siguen sin descanso, saltan por el escenario y siempre apuntan a las víctimas antes de rescatarlas. ¡Usa una poción azul para caminar sobre el agua! Inspiración: *Creature From The Black Lagoon* (1954), aunque el nombre en *ZAMN* satiriza a Brooke Shields en *El Lago azul*.

MONSTRUO DE GELATINA

■ Lentos e incómodos, solo son peligrosos cuando arrojan mini-gotas que se pegan a tu cabeza para evitar que uses armas y objetos. Solo se pueden destruir con frío. Inspiración: la película *La Masa devoradora* de 1958 (o el remake de 1988).

MARCIANOS

■ El clásico extraterrestre de cabeza grande y piel verde. Son rápidos y sus ataques son más molestos que mortales. Cuidado con el platillo volante gigante. Inspiración: demasiados para señalar, posiblemente *Invaders From Mars* (1953).

LA MOMIA

■ Harapos que se mueven lentamente y se desprenden de los sarcófagos. Aguantan una buena cantidad de daño, pero nada como la pistola de agua para mantenernos a salvo. Inspiración: *La Momia* de 1931, de Universal.

PLANTAS DE VAINAS

■ El manual las llama "plantas de vainas", que no deben confundirse con las vainas parecidas a las "doppelgänger". Están quietas y se evitan fácilmente, pero envían malas hierbas por el mapa. Esconden potenciadores. Inspiración: difícil de decir, ¿tal vez *El día de los Trífidos*?

DEVORADORES DE TIERRA

■ Uno de los enemigos más duros por su movimiento errático. Usa tus señuelos para llamar su atención y luego dispara a la boca tus platos o bazucas. Te quita las llaves maestras. Inspiración: *Temblores* (1990).

STANLEY, (BLACK &) DECKER, EL MANIACO DE LA MOTOSIERRA

■ Extremadamente difícil de matar. Los señuelos los distraen bien y el extintor los congela. Trata de atraerlos para que despejen los caminos a través de los laberintos de setos. Inspiración: una mezcla de Leatherface de *La Matanza de Texas* y Jason Voorhees de *Viernes 13*.

TOMMY, EL MUÑECO DIABÓLICO

■ Difícil de golpear debido a su tamaño (usa el refresco). Cuando crees que están muertos te persiguen. Ser pequeño los hace más fáciles de evitar, pero las multitudes son mortales. Inspiración: *El Muñeco Diabólico* (1988), aunque las películas de muñecos malvados se remontan a los años 30.

VLAD BELMONT EL VAMPIRO

■ Vuela en forma de murciélago y es muy difícil de matar; aunque si tienes munición, usa el artefacto o el devorador de malezas. Dado que *ZAMN* fue publicado por Konami, el nombre podría servir. Inspiración: dada su apariencia, *Drácula* (1931), en lugar de *Nosferatu* (1922).

EL HOMBRE LOBO

■ Rápido y capaz de saltar paredes, para que tú y las víctimas nunca estéis a salvo. Aguanta muchos golpes, aunque uno solo con los cubiertos los mata. ¡En algunos niveles de noche los turistas se transformarán en hombres lobo! Inspiración: posiblemente *El hombre lobo* (1941).

ZOMBIE

■ El enemigo más común. Mueren de un solo golpe de la pistola de agua. Pueden matar a las víctimas. Inspiración: es tentador citar L*a noche de los muertos vivientes* (1968), pero en realidad las pelis de zombis se remontan a los años treinta.

LA GUÍA DEFINITIVA
POWER STONE

EL *BRAWLER* DE CAPCOM QUE SE JUGABA EN 3D ROMPIÓ CON EL CONCEPTO CLÁSICO DE RING. ERA UN CAOS LLENO DE COLOR QUE TRANSFORMÓ UN GÉNERO PROPIO DE LAS RECREATIVAS EN UN JUEGO DE LUCHA ACCESIBLE. ESTAS SON LAS CLAVES DE ESTA JOYA AHORA OLVIDADA

TEXTO DE ALAN WEN

En 1999 los juegos de lucha en 3D ya no eran una novedad. Hasta Capcom, que se mantenía fiel a su famosa marca de luchadores con *sprites*, había dado el salto a los polígonos con el juego de lucha 3D *Star Gladiator* y la versión *Ex* de *Street Fighter*. Los gráficos cambiaron, pero la verdad es que casi ningún juego de lucha en 3D utilizaba el espacio en 3D. Quitando un extraño pasito lateral, los combates seguían siendo 2D y en un ring. El nuevo *hardware* NAOMI, la placa recreativa de Sega basada en Dreamcast, supuso la ocasión perfecta para que surgieran ideas innovadoras.

Fue el caso de *Power Stone*, un tipo nuevo de juego de lucha en 3D de Capcom codirigido por Hideaki Itsuno, quien ya había trabajado en el ya mencionado *Star Gladiator* y *Rival Schools*, también en 3D. A primera vista puede parecer que este juego de lucha de uno contra no se parece a *Street Fighter*, sobre todo por las ilustraciones *anime* de los personajes o por la manera de luchar contra rivales de todo el mundo representados con unos estereotipos más grandes que una casa aunque estaba ambientado en un romanticismo *steampunk* del siglo XIX. Sin embargo, *Power Stone* no tenía nada que ver con la precisión técnica de los juegos de lucha en los que era primordial memorizar complicados comandos y el *timing* de los ataques. En su lugar el combate era algo mucho más sencillo, con puñetazos y patadas

» [Dreamcast] Va muy bien con el estilo cómico del juego que un ataque te deje como un sello.



» [Dreamcast] El piloto boxeador británico Falcon se llamaba en la versión japonesa Fokker, un nombre alemán que suena más gracioso en inglés.



EL REPARTO

GUERREROS DEL MUNDO PARA UN MUNDO NUEVO











WANG-TANG

Practicante de artes marciales de nacionalidad china al que su maestro le ha encargado obtener las Power Stones. Es optimista y tiene un estilo acrobático, sobre todo cuando usa las paredes. Con los potenciadores se convierte en algo así como un super-saiyan.

RYOMA

Uno de los pocos personajes con arma propia, lo que le permite tener más alcance, aunque su katana no quita las piedras a su rival. No obstante, ir con la espada hace que sea más lento a la hora de recoger objetos. Con los potenciadores se convierte en un samurái plateado eléctrico.

FALCON

El personaje principal del juego es un piloto en busca de aventuras. Falcon lucha con un estilo de boxeador, sus movimientos no son muy llamativos pero es un todoterreno. Los *power up* le dan un traje metálico con el que dispara cohetes o carga como si fuera... un cohete.

AYAME

Bailarina de día, letal ninja de noche. Los movimientos de Ayame son débiles comparada con los personajes masculinos es muy veloz. Su mejor baza es correr para hacerse con las gemas que la convierten en una ninja rosa que lanza shurikens con forma de flores de cerezo.

KRAKEN

Este pirata tiene altos el ataque y la defensa y su pinza se puede transformar cuando ataca. Kraken no puede disparar su pistola pero los potenciadores la transforman en un cañón y él se convierte en un pirata fantasma que puede invocar a espíritus malignos.











VALGAS

El jefe final, Valgas, es un curtido soldado duro como un ladrillo. Es ágil y golpea tan fuerte que puede quitar a su oponente dos gemas a la vez. Se convierte en un demonio con los potenciadores y genera rayos de energía o explosiones eléctricas.

JACK

Es un siniestro ladrón con un ojo envuelto como una momia que se mueve a cuatro patas. Es un atacante rápido y con el *power up* se vuelve más agresivo y hace un barrido con la espada, saca una sierra extensible y envía una lluvia de espadas de energía.

GUNROCK

Gunrock es el luchador más grande del juego. Tanto que puede agarrar objetos grandes como armas. A cambio, se mueve muy despacio, aunque esto cambia con los potenciadores. Como gólem de piedra, rueda hacia sus oponentes o los aplasta dejando caer rocas.

ROUGE

Una adivina con los elegantes movimientos de una bailarina de la danza del vientre y con fuego en los puños. Es débil al defenderse y tiene poca fuerza, pero salta muy algo y puede dejar atrás a los demás. Con el *power up* es una genio explosiva con tres fusiones de poder.

GALUDA

Este cazarrecompensas busca una cura para su pueblo y la mujer a la que ama. Galuda es un peso pesado con movimientos de los que se usan en la lucha libre. Con las Power Stones se convierte en un tótem humano que dispara flechas de energía.



» [Dreamcast] Los personajes pesados atacan lanzando postes a los rivales.



» [Dreamcast] El guion es muy básico, cuenta las motivaciones de cada personaje para buscar las gemas.

CONVERSION FÁCIL

POTENCIA EN SOBREMESA Y PORTÁTIL



DREAMCAST

La arquitectura de NAOMI y Dreamcast era muy parecida, de modo que era un *port* perfecto de la recreativa, pero como salieron las dos versiones el mismo mes en Japón no había lugar para modos extra. Sin embargo, podías desbloquear a los jefes y algunas armas extra, incluida una gatling demasiado potente. También había tres minijuegos jugables en la VMU.



PSP

Esta versión portátil es parte de la *Power Stone Collection*. Incluía personajes desbloqueables de la secuela y viceversa, así como ajustes en la interfaz de usuario como un radar mejorado para las gemas de poder. No obstante, la falta de juego online fue una oportunidad perdida para mejorar la experiencia del multijugador.



» [Dreamcast] Algunos Power Fusion requieren que cargues contra tu oponente. Si fallas perderás el medidor de energía.



» [Dreamcast] La pantalla de enfrentamientos que te lleva por todo el mundo se da un aire a los antiguos *Street Fighter*.





» [Dreamcast] Es tentador liberar una Power Fusion pero suele bastar con los ataques del *power up*.

básicas y algunos movimientos diferentes para cada personaje. Era clave saber aprovechar el escenario a tu favor.

La razón es que *Power Stone* era un juego totalmente en 3D con una perspectiva isométrica en el que podías moverte libremente por el escenario. Cada fase era única, desde una plazuela a un saloon del viejo Oeste o un restaurante chino, cada arena tenía un diseño diferente y distintos grados de verticalidad. Lo mejor de todo era que no dependías únicamente de tus habilidades marciales ya que podías utilizar todo menos el fregadero de la cocina. Si aparecía un círculo de color alrededor de un objeto cuando te acercabas podías lanzárselo a tu rival. Si te quedabas sin objetos ni muebles podías utilizar las paredes agarrándote a ellas y saltando para realizar otros ataques de carga o de agarre. Más todavía, aparecían en el escenario cada cierto tiempo cofres del tesoro en los que podías conseguir un arsenal más destructivo compuesto por armas a distancia y cuerpo a cuerpo. Pero su uso estaba limitado para que nadie pudiese dominar usando solo un arma. En ese sentido su ADN es más de *brawler* en la línea de *Streets Of Rage*.

Power Stones se puede traducir por "gemas de poder" y ahí es donde más brillaba el juego, en las gemas. Cada luchador comenzaba la ronda con una piedra y al rato aparecía otra de forma aleatoria en algún punto aleatorio de la arena. El luchador que conseguía las tres piedras se transformaba en una versión más potente de sí mismo. Era una idea inspirada en las transformaciones superhumanas que se ven en los anime japoneses y las películas *tokusatsu*. Durante unos instantes podías realizar movimientos más poderosos (se activaban al pulsar los botones de patada o de puñetazo) y no podías caer derribado, y al pulsar puñetazo y salto o patada y salto también podías utilizar el resto de la barra indicadora de poder para desatar un Power Fusion, el equivalente del juego a un supermovimiento. Para activar algunos necesitabas una carga o, en realidad, cargar contra el enemigo y, cuando lo lograbas, liberabas una cantidad enorme de daño, puede que incluso el suficiente para acabar con el rival. En cualquier caso, siempre podías activar estas fusiones aunque te quedase muy poco de la barra de potencia. De esta manera, los que querían conseguir un K.O. rápido cuando iban perdiendo el objetivo principal de cada ronda era conseguir las Power Stones corriendo como loco por el escenario o intentado evitar que el rival consiguiera alguna, y para esto es para lo que servían la mayoría de los ataques. A diferencia de otros juegos de lucha, recoger las gemas de poder era muchísimo más sencillo que ir rellenando el supermedidor, lo que significa que los novatos que no estaban familiarizados con las complejidades de otros juegos de lucha sentían que en este juego tenían alguna posibilidad.

Para Itsuno era crucial que el juego fuera así de accesible, como explicó en una entrevista en *Guardian* en 2019. "Uno de mis objetivos era crear algo que gustase a los jugadores en general y no solo a los amantes de los juegos de lucha", dijo. "Los juegos de lucha se habían convertido en un nicho increíble y los jugadores normales no podían seguir el ritmo". Este concepto era muy importante porque *Power Stone* se diseñó desde el principio para salir en consola y en recreativa; originariamente se concibió para la Matsushita M2 pero se canceló y el desarrollo pasó a NAOMI y Dreamcast. En esta última es donde el juego podía abrirse a nuevos jugadores. Esto también

se reflejó en el equipo de desarrollo, que era una combinación de desarrolladores de arcade y de consola ya que Itsuno "quería un proyecto que uniese a los puntos fuertes de ambas partes: los chicos de recreativa eran muy buenos haciendo juegos de lucha y los de consola eran expertos en crear juegos en 3D".



» [Dreamcast] Jugando como Gunrock puedes recrear "esa" escena de Indiana Jones, solo que tú eres la roca.



Los colores vivos de *Power Stone* y que fuera tan accesible lograron desmarcarle de otros juegos de lucha 3D como *Virtua Fighter* o *Tekken* que se centraban en el realismo y la habilidad técnica, y en Dreamcast brilló entre otras joyas innovadoras de la consola de Sega como *Jet Set Radio* o Crazy Taxi (que también salió en NAOMI). Pero con el paso del tiempo se ha olvidado. Quizás en Occidente, donde se jugó sobre todo en Dreamcast, tuvo más competencia como juego de lanzamiento con numerosos juegos de lucha incluyendo *Virtua Fighter 3tb* (PAL), *Mortal Kombat Gold* (EE.UU.), *Ready 2 Rumble Boxing* y el excelente *Soulcalibur.* Además tenía como competidor directo a *Super Smash Bros,* que también apostaba por ser un juego caótico y accesible (y hasta para cuatro jugadores) pero con la profundidad suficiente para convencer a los jugadores competitivos, por no mencionar el hecho de que el catálogo se componía de personajes clásicos de Nintendo.

Capcom amplió a cuatro jugadores el disparatado multijugador en la secuela y añadió más fases variadas pero, por desgracia, esta nueva y brillante IP tuvo una corta vida, probablemente porque, a la larga, su juego no logró alcanzar la misma profundidad que sus competidores. Es difícil que vuelva porque sus personajes tenían unos diseños que hoy podrían ser conflictivos, como un nativo americano cazarrecompensas o una adivina con una alfombra voladora y vestida con ropa que dejaba ver todos sus encantos, pero eso no quiere decir que no haya influido en el género. Sus personajes caricaturescos y coloristas se reflejan en los héroes de *Overwatch,* aunque con un diseño más fiel a las nacionalidades que representan, y el combate con *power ups* aleatorios podrían ser un antecedente de los *battle royale* actuales. Por su parte, Itsuno aplicó su habilidad técnica con los juegos de lucha a los juegos de acción en 3D propiamente dichos como la serie *Devil May Cry* o el RPG *Dragon's Dogma.* Se puede decir que estos juegos brillan con una innovación que nació en *Power Stone.* *

DOMINA LAS GEMAS

LAS TÉCNICAS PARA VENCER



CONSEGUIR LAS GEMAS

La manera más sencilla de conseguir ventaja es hacerte con las tres Power Stones y luego desatar su poder para provocar el máximo daño posible. Con una patada voladora puedes derribar al rival, sin tener que utilizar un objeto o realizar una maniobra especial. Hay que ser rápido cuando aparezca otra gema.



ESCAPE PERFECTO

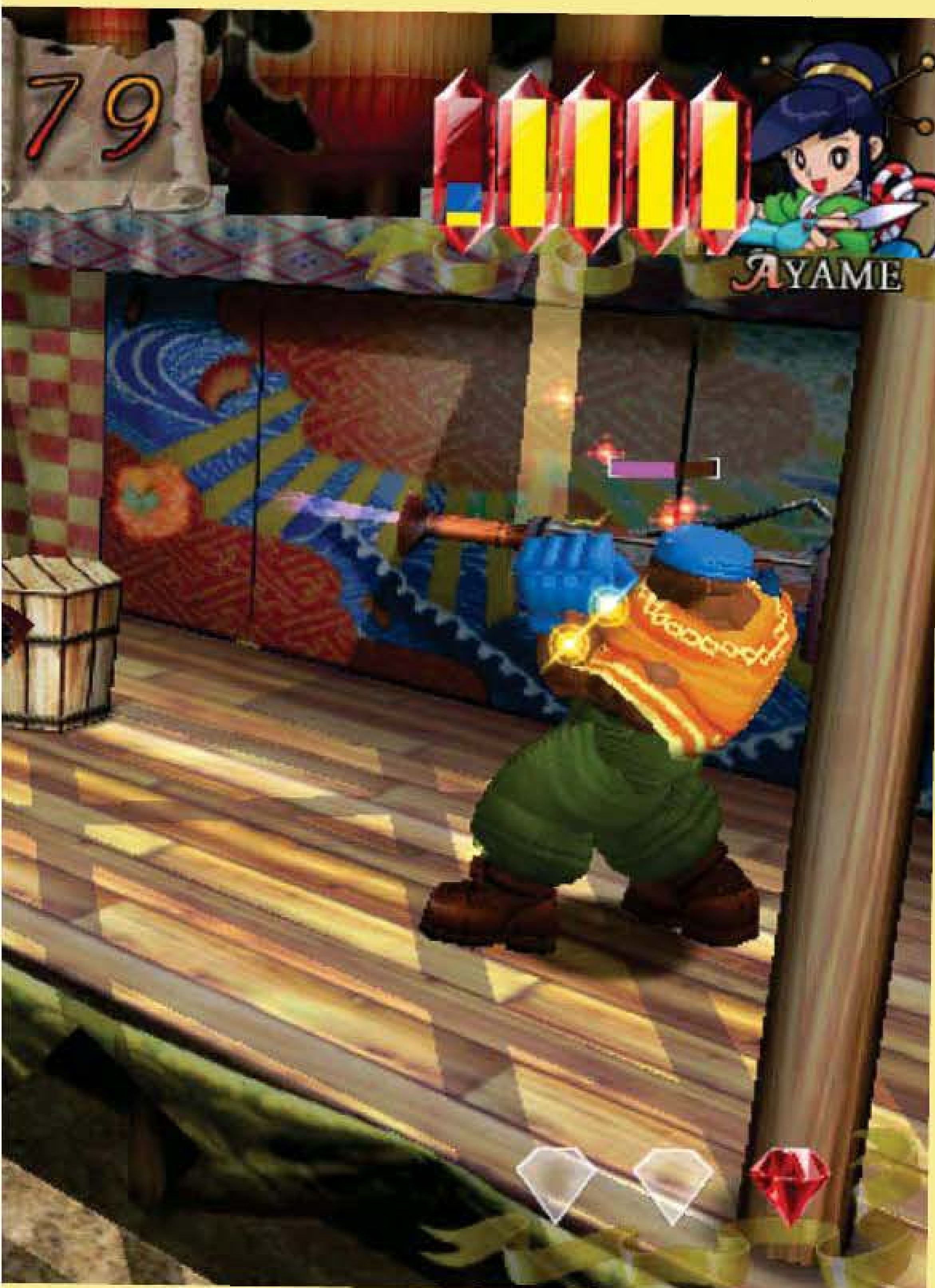
Si tienes poca habilidad técnica puedes intentar escapar de los ataques enemigos de varias maneras. Empuja el joystick cuando te ataca el rival para hacer una evasión rápida y saltar moviéndote a un lado también es para evadir. Si pulsas agarrar en el momento adecuado evitas el agarre del oponente.



BUEN PROVECHO

Si te han dado bien puedes recuperar la salud gracias a los alimentos que aparecen con regularidad. Un trozo de manzana sube un poco las barras y un pastel no está mal pero lo que más las rellena es un buen trozo de carne. Solo tienes que llegar a la comida antes que tu rival.

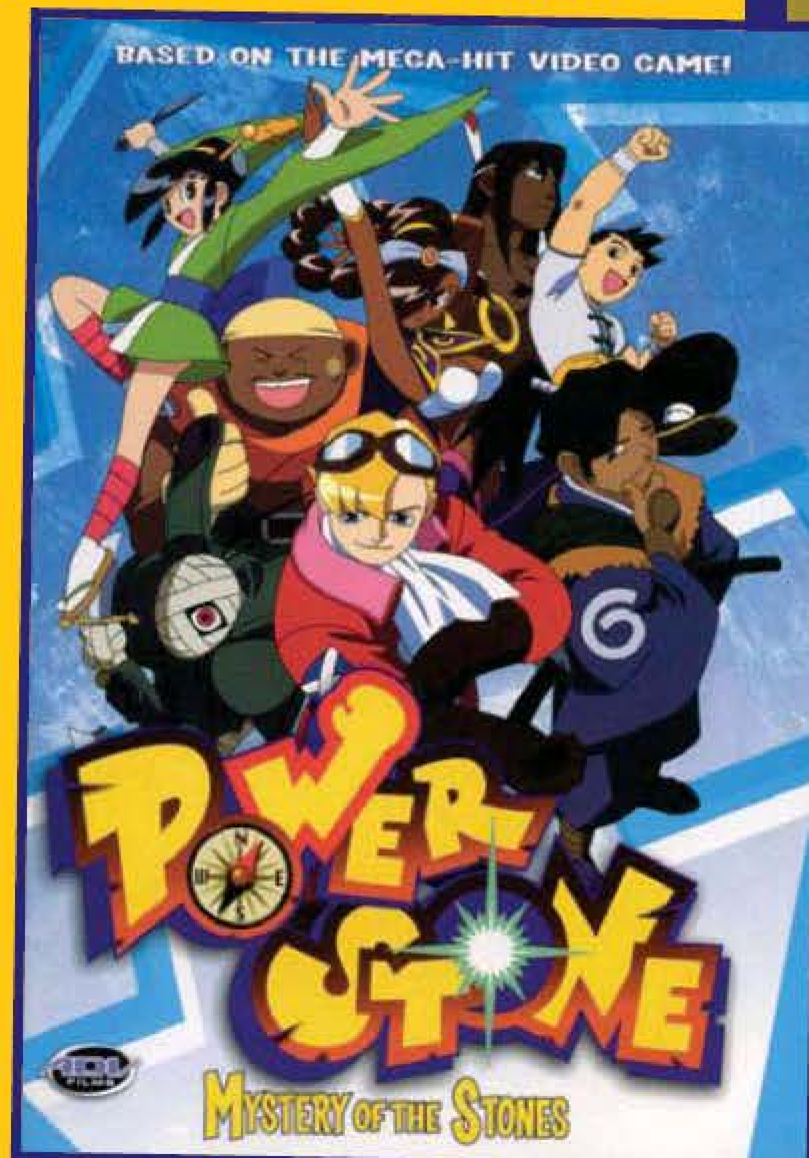
» [Dreamcast] Cada arma tiene pros y contras, pero el lanzallamas es lo mejorcito.



LA SERIE

EN BUSCA DE LAS POWER STONE EN UN ANIME

Es cierto que la trama del juego no tenía demasiada chicha, pero hay una adaptación a un anime que intenta contar una historia entretenida a lo largo de 36 episodios. Producida por Studio Pierrot, que también ha producido *Naruto* y *Bleach*, la serie se centra en Edward Falcon, el personaje principal que recibe de su padre una de las siete Power Stones y el encargo de buscar el resto de las gemas, es el punto de partida para una búsqueda épica con enemigos y muchas aventuras. La mayoría de los personajes son fieles al diseño que tienen en el juego aunque el nombre Falcon suena mucho a estadounidense (o tal vez escocés por el cambio de insignia en su chaqueta) y va acompañado del habitual gracioso. Salió en Japón el mismo año que el juego pero hasta 2003 no tuvo doblaje en inglés y solo en la televisión canadiense. Por suerte, está disponible para verla entera en YouTube.





CONTROL DE EXPLOSIVOS

Las bombas son uno de los múltiples objetos que puedes usar y las hay de diferentes tamaños. Son un poco delicadas al manejarlas y no siempre explotan. Para conseguir un buen impacto recomendamos esperar al último segundo antes de lanzarla para que explote al tocar el objetivo.



COGER Y SOLTAR

En los escenarios hay multitud de objetos que se pueden utilizar, como muebles. Es fácil arrojárselos a tu oponente, que también te los lanzará, pero ¿sabías que puedes agarrar algo que te hayan lanzado? Pulsa para agarrar justo cuando te tiren algo y así podrás devolver la jugada al rival.



CONTRARRESTAR EL PODER

Tu rival está potenciado, pero que no cunda el pánico. Es recomendable que te mantengas a distancia pero también puedes agarrarlo y lanzarlo. Haz este movimiento si tiene activado su Power Fusion y no solo conseguirás eliminar su ataque sino que también reducirás su medidor de poder.

LA EVOLUCIÓN DE



Durante sus primeros siete años, Sensible Software se centró en hacer shoot'em ups extraños y maravillosos. Jon Hare explica cómo sus primeros shooters llevaron a Wizball y cómo este influyó en los juegos de Sensible que le siguieron

TEXTO DE RORY MILNE

Si tuviera que describir Sensible Software en una palabra, esa sería originalidad. Es irónico, entonces, que los fundadores de Sensible, Jon Hare y Chris Yates, comenzaran trabajando en conversiones de Spectrum para LT Software con sede en Essex. Poco después la pareja consiguió un proyecto original, que, como señala Jon, tenía fácil explicación. "Mark Cale de System 3 nos encargó *Twister*", recuerda Jon. "Dijo que quería que el juego fuera como *Discs Of Tron*, pero con una mujer con grandes tetas volando, ¡eso era todo! Fue nuestro primer juego original, así que estaba experimentando con lo que podía dibujar usando cualquier idea que se me viniera a la cabeza".

La protagonista y los budas maníacos de *Twister* estaban muy lejos de *Discs Of Tron*. Otra gran diferencia era que, al contrario que el juego de Bally Midway, cada uno de los niveles de *Twister* era único.



» Jon Hare trabaja actualmente en *Sociable Soccer 2020*.

"Habíamos estado jugando a *Tempest* y *Space Harrier*", explica Jon, "y las máquinas de las que trabajábamos tenían que ver con hasta dónde podían llegar y cómo se vería el siguiente nivel; eso era lo que te impulsaba hacia adelante".

Hicieron de *Twister* mucho más un shoot'em-up que su supuesta inspiración basada en la película de Disney. También establecieron objetivos adicionales de ensamblar letras, símbolos y partes del cuerpo para escapar de los niveles. "En realidad, solo le estaba dando otro enfoque", razona Jon, "porque si quitabas las tareas secundarias, estarías simplemente matando enemigos y avanzando a través de los niveles. Así que coleccionar cosas te daba un propósito. Había muchas aventuras en las que cogías partes de una llave para abrir una puerta, y solo añadía un poco de eso".

La crítica de la época elogió *Twister* por sus extravagantes



» [ZX Spectrum] Aunque *Discs Of Tron* influyó en *Twister*, los enemigos del juego de Sensible lo diferencian de la recreativa.



» [ZX Spectrum] Claramente, *Twister* se inspiró en el *Tempest* de Atari, pero su mecánica de colección lo distingue de este.

"Teníamos esas pequeñas cabañas con científicos y las distribuimos por los niveles para dar una razón para explorar"



JON HARE

imágenes y su sólida jugabilidad. Sus autores luego saltarían al C64 para crear un shooter vertical con imágenes en bajorrelieve y agujeros negros. "*Uridium* fue una influencia", reconoce Jon, "y también algunas recreativas. Inicialmente hicimos los agujeros porque habíamos construido un nivel en el que te quedabas atascado a menos que pasaras al hiperespacio. Luego pensamos en los agujeros que al entrar te escupían de nuevo. Gran parte de nuestro desarrollo fue así. Teníamos una idea para resolver un problema y luego se convertía en una función: nos alimentábamos de ella".



» [C64] Además de recolectar gotas de pintura, el Catélite puede actuar como guardaespaldas de Wizball.

Debido a su scroll de varias capas, Jon y Chris llamaron a su último shoot'em-up *Parallax*, y encargaron a su héroe que abandonara su nave para buscar suministros e información. "Fue muy similar a coleccionar en *Twister*", considera Jon. "Teníamos esas pequeñas cabañas con científicos y las distribuimos por los niveles para dar una razón para explorar. Las tarjetas de los científicos tenían un par de funciones: obtenías efectivo y comprabas cosas, o recibías una carta de contraseña. Fue una forma sofisticada de recolectar piezas de una llave y luego atravesar las puertas de salida. Las tiendas ayudaron a construir el universo de *Parallax*. Otra cosa era que podías sacar dinero en efectivo de una cabaña y llevarlo a otra, de modo que eso te daba facilidad de transporte".

Antes de su lanzamiento, las misiones científicas de *Parallax* se volvieron mucho más inmersivas, gracias a un músico que trabajaba para Ocean. "Bajamos al sótano donde trabajaba Martin Galway", recuerda Jon. "Había hecho la música y pensó que estaba bien. Recuerdo estar sentado allí y ver la pantalla parpadeante de gráficos que habíamos hecho con su música, y me dejó pasmado. Te hacía sentir como si estuvieras en una película de ciencia ficción".

La grandeza de *Parallax* fue aplaudida en su lanzamiento, pero el siguiente shooter de Sensible fue un asunto más trivial, diseñado para darles a sus desarrolladores un descanso entre proyectos. "¡*Galax-I-Birds* se hizo en una semana como una broma!", sonríe Jon. "Era solo una parodia de *Galaxians* o *Galaga* (o cualquiera de esos juegos). No era muy especial. Simplemente inventamos pájaros. Me venía un pájaro a la cabeza y dibujaba un cisne, un petirrojo, o lo que fuera. Así es como trabajábamos en aquellos días".

Chris continuó con este enfoque de mente abierta poco después de que *Galax-I-Birds* obtuviera el visto bueno de *Zzap!64*, y pronto tuvo una mecánica que

ETAPAS DE EVOLUCIÓN:

MODOS DE VIAJAR

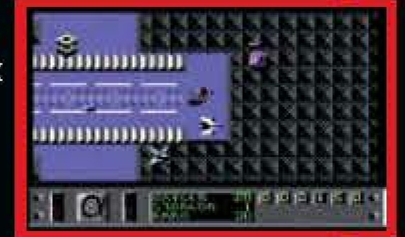
DESDE MOCHILAS PROPULSORAS Y NAVES ESPACIALES HASTA PASEOS EN BURRO

TWISTER



Hay muchas formas de moverse en Twister; de hecho, hay prácticamente un método diferente para cada nivel. Comienzas saltando de plataforma en plataforma, luego entre un piso y un techo en movimiento, luego corres por un túnel de gráficos vectoriales y luego vuelas con un jetpack.

PARALLAX



A simple vista, Parallax parece estar limitado a volar una nave espacial sobre una base estelar, pero hay mucho más. Puedes cambiar su altura y volar debajo de la estación, así como moverte hacia el este, oeste, norte y sur. También puedes aterrizar y explorar los edificios a pie.

WIZBALL



Si juegas a *Wizball* sin leer el manual, pasarás todo el juego rebotando incontrolablemente. Esto se puede evitar disparando a un extraterrestre y reventando la burbuja que deja atrás, lo que le proporciona un power-up que se activa moviendo rápidamente el joystick de izquierda a derecha.

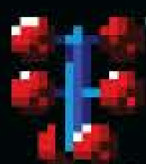
WIZKID



A diferencia de Wizball, Wizkid tiene cuerpo, por lo que puede correr y volar; bueno, puede hacerlo en las fases de aventura, ya que solo es una cabeza flotante en las fases arcade. En el juego pilota un avión, sale disparado de un cañón y monta en burro.

"Comenzamos los niveles en blanco y negro, y luego agregamos color, porque era la mejor forma de mostrar el progreso"

JON HARE



ETAPAS DE EVOLUCIÓN: OBJETIVOS SECUNDARIOS

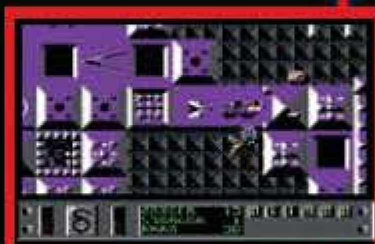
SÍMBOLOS MÍSTICOS, COLOREAR MUNDOS Y HACER MÚSICA

TWISTER



A *Twister* no le faltan tareas auxiliares. Además de recargar tu energía con pick-ups, también debes evitar los ítems que agotan tu energía o roban el último artículo que guardaste. Además, debes obtener varios artefactos para subir de nivel, desde símbolos místicos hasta partes del cuerpo.

PARALLAX



Tienes que ser malo por el bien común en *Parallax*. Uno de tus delitos menores es drogar a científicos para obligarlos a ayudarte, y otro es noquearlos. Una vez inconscientes, puede robar sus tarjetas de acceso y usarlas para obtener letras de contraseña y efectivo para comprar suministros.

WIZBALL



Para un shoot'em-up, *Wizball* tiene una misión muy rara. En pocas palabras, debes restaurar el color a un mundo en blanco y negro. Para hacerlo, debes recolectar gotas de pintura de diferentes colores en varios niveles y luego mezclar su contenido para crear los tonos necesarios para colorear cada fase.

WIZKID



Las fases arcade de *Wizkid* te desafían constantemente. Sin embargo, hay una segunda tarea en la que los oponentes derrotados dejan burbujas que contienen gotas de pintura, que cuando se recogen se convierten en notas. Una vez que forman una melodía, llueven monedas.



» [C64] Una vez que obtienes power-ups de vuelo en *Wizball*, la deuda con el juego de Williams, *Defender*, se vuelve clara.



» [C64] El sistema de power-ups de *Wizball* se basa en mecánicas similares a la de *Nemesis* y *Salamander*.

definiría el seguimiento del bláster. "Chris tenía ese círculo que rebotaba en el suelo", recuerda Jon. "Si se movía hacia los lados, agregaba más giro, y podía retroceder para reducir ese giro. Agregué una cara, y eso mostró más claramente que estaba girando. Luego intentamos construir un juego con rebotes por todas partes, lo cual fue realmente muy molesto. Chris era un gran fanático del Defender, así que dijimos: "No. Esto no funciona. Hagámoslo volar como *Defender*".

Después de tomar notas de *Defender* para su último proyecto, *Wizball*, los desarrolladores de Sensible regresaron a los recreativos en busca de más inspiración. "En aquel momento, Chris estaba realmente interesado en *Nemesis* y *Salamander*", señala Jon, "así que *Wizball* se convirtió en un juego basado en conseguir armas y mejorar tu nave. Obtendrías más cosas y luego las perderías y tendrías que recuperarlas de nuevo".

Aunque molesta, la pareja decidió que Wizball debería limitarse a rebotar cuando perdiera sus potenciadores, lo que pensaron que era una penalización justa por recibir daño. "Fue muy frustrante", reconoce Jon, "pero diferenció al juego. Era un castigo por morir, pero tenías que salir de él lo suficientemente rápido como para que no te irritara demasiado y luego pudieras disfrutar de la recompensa de construir a Wizball nuevamente. Así que creo que le dio luz y sombra al juego".

A pesar de lo matizado que se estaba volviendo *Wizball*, Jon y Chris sintieron que su shooter necesitaba algo más, y Jon tenía un concepto nuevo en mente. "Tuve una idea que surgió cuando estudié diseño teatral en la uni-



» [C64] Las redadas policiales de *Wizball* estaban pensadas como una broma, pero cuando la policía llega con sus armas, no es gracioso.



» [C64] Parallax combina imágenes de estilo *Uridium* con innovaciones como portales hiperespaciales y agujeros negros.

» [C64] Obtienes power-ups en *Insects In Space* al hacer volar a los bebés rescatados en sus nubes de polvo inspiradas en *Stargate*.



versidad", recuerda Jon. "Uno de los componentes era la iluminación, donde las luces rojas, verdes y azules producían diferentes colores, por lo que la mezcla RGB para hacer colores en *Wizball* provino de mi comprensión de la iluminación y cómo funcionaba en el escenario. Comenzamos los niveles en blanco y negro, y luego agregamos color, porque esa era la forma más visual de mostrar el progreso".

Por supuesto, aunque colorear escenarios era una gran idea en teoría, Jon y Chris necesitaban una forma para que los jugadores realizaran esa tarea que complementara la jugabilidad existente de *Wizball*. "Pensamos en gotas de pintura, pero ¿cómo ibas a recolectarlas?", reflexiona Jon. "Cuando Chris hizo su ruido de disparo, sonaba exactamente como un gato, así que lo llamamos Catélite, en lugar de satélite. Luego salía un gato, porque se llamaba Catélite, ¡y lo hicimos lucir exactamente como el gato de Chris!". También armaron a Catélite, dándole a su juego dos héroes armados, controlados por uno o dos jugadores, pero no dejaron que Wizball recolectara pintura. "Era difícil mantener a salvo a Wizball cuando también estabas



» [C64] No hay complejidad en *Galax-I-Birds*. ¡Solo debes destruir a las aves espaciales!



» [C64] Además de ser un paquete de diseño, *Shoot-'Em-Up Construction Kit* viene con shooters como *Slap N Tickle*.

recolectando con él", razona Jon. "Pero al usar el satélite, puedes esconder a Wizball en un lugar seguro y luego enviarlo a recoger el material sin que tu juego vuelva a cero y Wizball rebote si cometes un error".

Aunque más robusto que Wizball, el Catélite solo podía recibir unos pocos golpes, y tenía que tener cuidado con la recolección de gotas de pintura que no fueran RGB. "La jugabilidad detrás de esas gotas de pintura era bastante estándar", reflexiona Jon, "algunas cosas te daban bonificaciones. Y algunas cosas te sancionaban. Y si te apresurabas demasiado y cogías algo sin analizar qué era, no sabías lo que ibas a obtener. La vida extra era una buena ventaja, y la redada policial fue una broma. ¡Que el Catélite se volviera loco fue simplemente estúpido!".

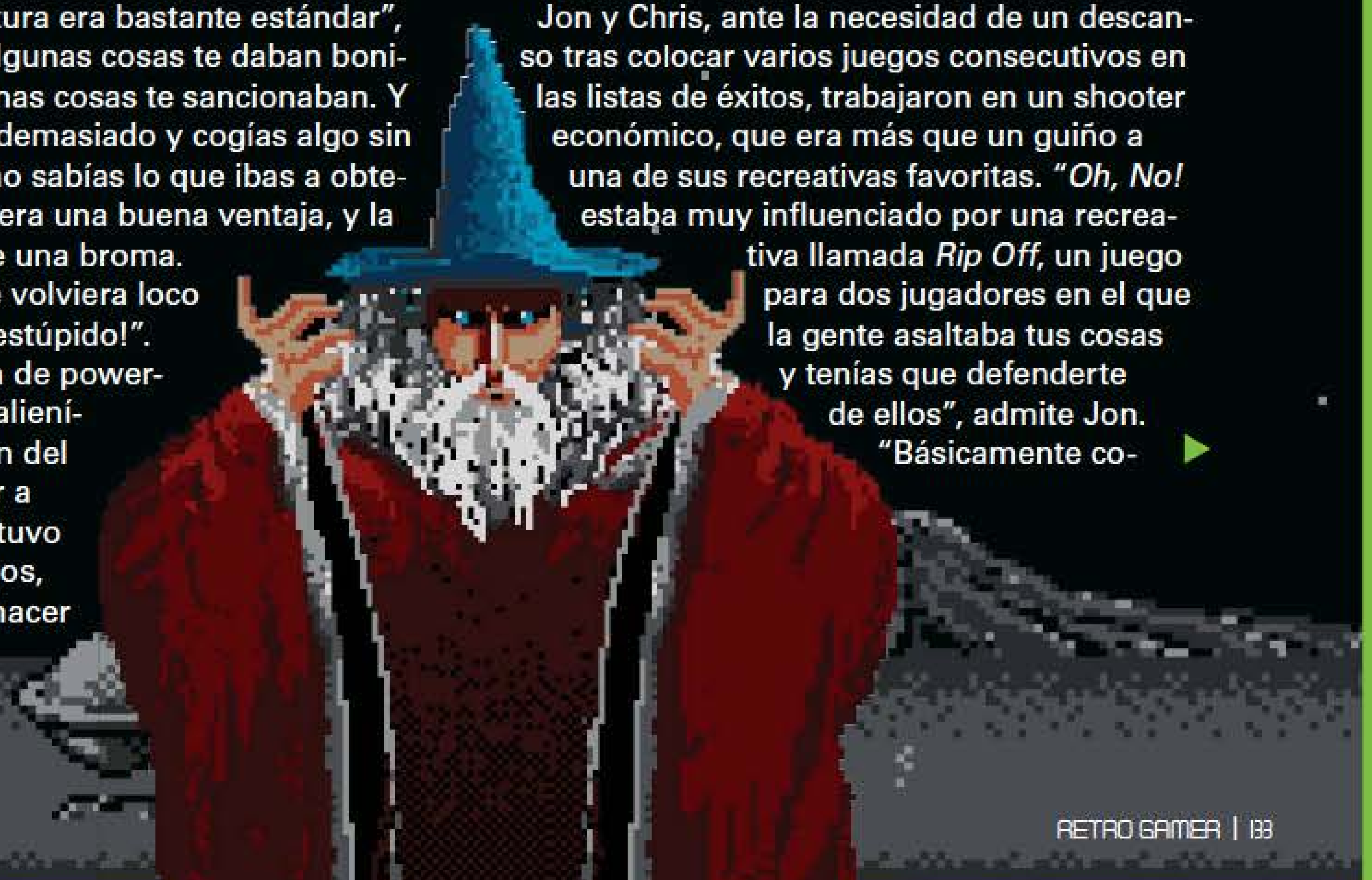
La combinación de power-ups, explosiones alienígenas y coloración del mundo hizo brillar a *Wizball*. Sensible tuvo un hit en sus manos, pero en lugar de hacer



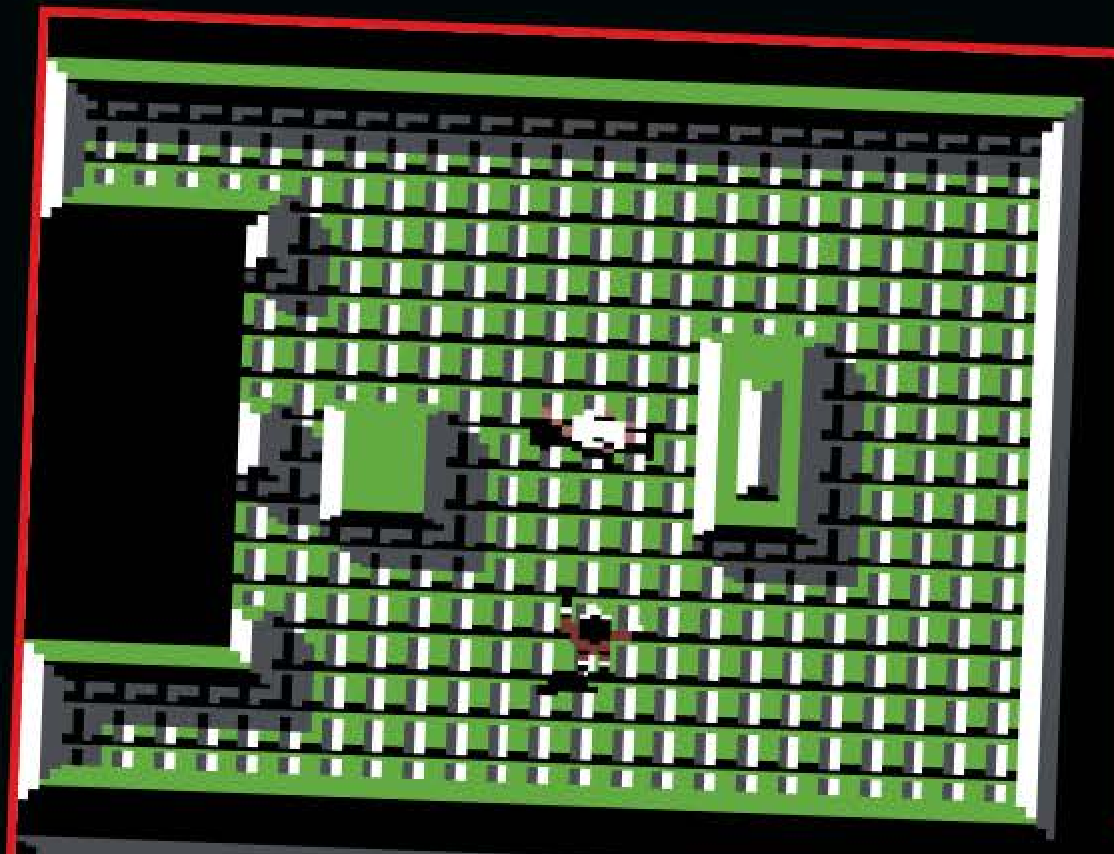
» [C64] El shooter de bajo presupuesto *Oh No!* toma prestado mucho de una recreativa llamada *Rip Off*.

una secuela, tomaron una dirección diferente. "*Shoot-'Em-Up Construction Kit* se hizo específicamente para que lo usara yo", revela Jon, "pero ninguno de los juegos que hice con él llegaba al nivel de *Wizball* o *Parallax*, así que nos dimos cuenta de que no podíamos venderlo. Como herramienta era realmente bueno, así que lo convertimos en un lanzamiento comercial con el que los niños pudieran hacer sus propios juegos. Irónicamente, ¡fue nuestro primer número uno".

Jon y Chris, ante la necesidad de un descanso tras colocar varios juegos consecutivos en las listas de éxitos, trabajaron en un shooter económico, que era más que un guiño a una de sus recreativas favoritas. "*Oh, No!* estaba muy influenciado por una recreativa llamada *Rip Off*, un juego para dos jugadores en el que la gente asaltaba tus cosas y tenías que defenderte de ellos", admite Jon. "Básicamente co-







» [C64] En las secciones de exploración de *Parallax*, asaltas a científicos y usas sus pases para obtener contraseñas y suministros.



» [C64] *Insects In Space* tiene mundos en la parte superior e inferior de cada nivel, igual que la segunda fase de *Twister*.









piamos a *Rip Off*, lo llamamos *Oh, No!* y pusimos algunos nombres estúpidos para las cosas que había en él, ¡como bueyes! Se hizo muy rápido; creo que fueron un par de semanas".

Después de complacer a los críticos de *Zzap* con *Oh No!*, Sensible hizo *Microprose Soccer* antes de idear una nueva versión de *Defender* con personajes inusuales y mundos duales. "Tienes que mirar *Dropzone*", dice Jon sobre las influencias en *Insects In Space*. "Los bebés eran los colonos de *Dropzone* y el ángel era el héroe. No creo que los mundos superior e inferior vinieran de *Twister*, sino de otra recreativa. Éramos grandes admiradores de Jeff Minter, así que tal vez fuera por sus cosas".

Insects In Space tenía nubes de polvo que obligaba a su héroe a rescatar a los bebés capturados, al igual que las puertas estelares en la secuela de *Defender*, y estas también contenían una gran cantidad de power-ups. "Era muy probable que las nubes procedieran de *Stargate*", confirma Jon. "Los power-ups fueron solo algunas mecánicas geniales y algo aleatorio que no estaba tan lejos de las gotas de pintura multicolor en *Wizball*. Psicológicamente, los jugadores lo encontrarían bastante interesante, porque en sus mentes estarían pensando que podría ser la mejor recompensa. Por supuesto, no era normal, pero lo estábamos disfrazando".

Al igual que *Wizball*, *Insects In Space* tenía un personaje secundario para proporcionar potencia de fuego adicional: un querubín, pero a diferencia del Catélite, no se controlaba de forma independiente. "No tenías ningún lugar donde esconderte en *Insects In Space*", dice Jon, "así que controlar a un segundo personaje hubiera sido difícil. La razón por la que necesitábamos el Catélite en *Wizball* era porque este necesitaba esconderse al ser delicado. El querubín era más como un extra de *R-Type*".

Insects In Space funcionó muy bien, pero pasaron dos años antes de que Sensible trabajara en otro shooter. *International 3D Tennis* y *Mega-Lo-Mania* les mantuvieron ocupados durante ese tiempo. Pero incluso entonces, *Wizkid* tenía más bloqueos que voladuras. "Nos estábamos divirtiendo con *Wizkid*, porque podíamos hacer cualquier cosa que quisiéramos", dice Jon. "Tenía un poco de *Wizball*, pero queríamos convertirlo en un juego de jazz de forma libre. Estabas jugando a *Arkanoid* y despejando bloques, pero dentro del universo de *Wizball*. Así que controlabas la cabeza de Wizkid y hacías malabares con bloques, los atrapabas con los dientes y los arrojabas".

"Nos estábamos divirtiendo con Wizkid. Tenía un poco de Wizball, pero queríamos convertirlo en un juego de jazz libre"
JON HARE



» [Amiga] *Wizkid* no se parece en nada a *Arkanoid*, pero el rebote de su bloque se inspira en la popular recreativa.

No contentos con darle a la secuela de *Wizball* escenarios inspirados en arcades, Jon y Chris crearon secciones de influencia aventurera y agregaron un segundo shooter. "Las partes en las que explorabas con el cuerpo de Wizkid y corrías resolviendo problemas locos eran básicamente como cualquier juego de aventuras", dice Jon. "Recogías objetos, resolvías qué hacer con ellos y seguías adelante. También aparecía un crucigrama, ¡incluso tenía un juego de *Asteroids* al final! Así que no era un juego cualquiera; era muy variado".

Para hacer *Wizkid* aún más ecléctico, Sensible Software le dio profundidad a su limpieza de bloques incorporando gotas de pintura como un tributo al predecesor de *Wizkid*, *Wizball*. "Mantuvimos las burbujas con los power-ups, pero también obtenías gotas de pintura en las burbujas, y eso era directamente de *Wizball*", señala Jon. "Pero en lugar de colorear la tierra, entraban en notas musicales que eran rojas, verdes, amarillas y azules. Cuando había una melodía completa, los billetes se convertían en dinero y caían del cielo para cogerlos. Luego comprabas cosas en una tienda".

Siguieron más guiños a los shooters de Sensible Software, incluida la tarea de acumular elementos para desbloquear el último nivel de *Wizkid*, que se remonta a *Twister* y *Parallax*. "La recolección de gatitos fue otra tarea, como en nuestros juegos anteriores", dice Jon. "Tenías varias salidas de cada nivel, por lo que podías perderte algunas y aun así llegar al final, pero luego no podías completar el juego porque en cada nivel tenías que recolectar un gatito. Al final del juego, necesitabas suficientes gatitos para vencer al malvado ratón en una carrera de botes y entrar al castillo primero. ¡De lo contrario, cerraba la puerta para dejarte fuera!".



» [Amiga] Dos de los minijuegos de *Wizkid* son shooters: hay un homenaje a *Wizball* y un tributo a *Asteroids*.

A pesar de que *Wizkid* se puntuó mucho mejor de lo que vendió, Jon todavía ama ese proyecto fuera de lo común. Sus tributos a *Wizball* y *Asteroids* son los últimos de una larga lista de shooters de Sensible Software, a los que mira hacia atrás con cariño, e incluso ofrece la esperanza de continuar con su linaje. "Ese shoot'em-up que comenzó con *Twister* y terminó con algunas de las secciones en *Wizkid*, se desarrolló en nuestra empresa durante un lapso de siete años", dice Jon con entusiasmado. "Hacer un nuevo juego de *Wizball* sería divertido, pero *Wizkid* estableció que una continuación no tendría que ser necesariamente como *Wizball*. Tal vez una aventura point and click sería buena, pero no sé si un shoot'em up sería lo suficientemente profundo ahora. Quizás algo para móvil podría funcionar".

ETAPAS DE EVOLUCIÓN:

RUTAS DE MEJORA

CÓMO COGER MUNICIÓN Y COMPRAR SUMINISTROS MEJORA EL ARMAMENTO

TWISTER



El combate en *Twister* lo diferencia de los shooters menos reflexivos. Luchas contra el tornado mismo con tus propias manos, pero hasta entonces tienes que seguir recargando tu arma o estás totalmente indefenso. Peor aún, hay power-downs que te roban la munición tan pronto como la recoges.

PARALLAX



Comienzas *Parallax* con suministros básicos, pero necesitas robar pases para obtener dinero. Además de combustible y munición para tu nave, y munición para el arma que llevas contigo en misiones a pie, los paquetes Bonanza que se venden también recargan el oxígeno que respiras.

WIZBALL



Además del power-up para volar, los enemigos caídos dejan otras varias mejoras. Un segundo personaje, el Catélite, te da más potencia de fuego y recolecta pintura, pero también hay escudos, disparos multidireccionales y bombas inteligentes para agregar a tu arsenal.

INSECTS IN SPACE



Sus power-ups giran en torno a las nubes de polvo del juego, que aparecen cuando mantienes presionado el disparo. Entrar en una nube de polvo con bebés rescatados te da bonificaciones que van desde bombas y escudos hasta subidas de nivel y un compañero querubín.

LA GUÍA DEFINITIVA

FIGHTERS MEGAMIX

NO CONTENTOS CON HACER DOS DE LOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA EN 3D DE MEDIADOS DE LOS NOVENTA, AM2 CREÓ UN CROSSOVER QUE HIZO LAS DELICIAS DE LOS POSEEDORES DE SATURN. HOY TODAVÍA MERECE LA PENA REJUGARLO

TEXTO DE
NICK THORPE



» [Saturn] Lau lanza a Tokio sobre su cabeza con una llave clásica.

» [Saturn] Jeffry usa uno de los nuevos golpes de pared, aplastando la cara de Grace.



QUIEN ES QUIEN

LOS 22 PERSONAJES DE ESTE GRAN JUEGO DE LUCHA



AKIRA YUKI

Parece el Karate Kid estándar de los juegos de lucha, pero es uno de los contendientes más poderosos del plantel de *Fighters Megamix*.



PAI CHAN

La súper estrella de películas de acción de Hong Kong es rápida y tiene golpes devastadores, así como la capacidad de contrarrestar ataques.



LAU CHAN

El padre de Pai pelea de manera bastante similar a su hija. Es un poco más lento que ella, pero tiene más variedad de lanzamientos.



WOLF HAWKFIELD

Como luchador profesional, Wolf está especializado en agarres que incluyen gran variedad de llaves y lanzamientos.



JEFFRY MCWILD

Este robusto pescador australiano es un poderoso luchador que practica el antiguo arte de la lucha grecorromana.



KAGE-MARU

El ninja de *Virtua Fighter* es un luchador complicado de enfrentar, ya que sus ataques son siempre muy difíciles de predecir.

Parece que la gente no se cansa de los crossovers y entendemos el por qué: satisfacen deseos. Ya sea algo menor, como suponer cómo le iría a Link contra el elenco de *Soulcalibur* o imaginar un evento en toda regla, donde los X-Men se las tienen con el equipo de *Street Fighter*, un buen crossover ofrece la oportunidad de explorar muchos escenarios soñados. En 1996 AM2 creó uno de los mejores juegos de este tipo, *Fighters Megamix*, un caramelo para los propietarios de Saturn que incorporaba elementos de las anteriores obras del estudio.

Para entender el porqué de este crossover necesitamos algo de contexto sobre los recreativos japoneses de mediados de los 90 y su relación con Saturn. La lucha estaba en pleno auge y no es difícil pensar en la importancia que tenían los ports domésticos de los arcades de AM2 en Japón. En su lanzamiento, *Virtua Fighter* se vendió prácticamente con cada consola Saturn colocada, con un total 711.000 copias, mientras que su secuela vendió más de 1,7 millones de unidades solo en Japón, convirtiéndose en el título más vendido de Saturn. *Fighting Vipers* también triunfó con más de un cuarto de millón de copias vendidas en su primera semana, y más de 460.000 unidades en total. Al mismo tiempo SNK estaba haciendo caja con su propia serie crossover, *The King Of Fighters*, y en septiembre de 1996 Capcom presentó *X-Men Vs Street Fighter*.

Fighters Megamix enfrenta al elenco de *Virtua Fighter 2* contra los combatientes de *Fighting Vipers* ofreciendo una lista inicial de 22 personajes, entre los que se incluyen Dural, Mahler, BM y Kumachan. En cuanto al estilo de juego, se incluyeron elementos de ambos arcades. De *Fighting Vipers* se incorporaron casi todos sus elementos, con sus escenarios con paredes, mecánicas de ▶

CONVERSiONES

EL ESPECTACULAR CROSSOVER DE SEGA TAMBIÉN TUVO UNA ENTREGA PARA GAME.COM Y SÍ, ES TAN MALO COMO NOS TEMÍAMOS.

■ ***Fighters Megamix* no se prodigó en otros sistemas.** Tratándose de un exclusivo de Saturn, no es de extrañar que no haya recibido conversiones para ninguna consola. Un poco más sorprendente es el hecho de que no llegara ni siquiera a salir para PC, dado que Sega sí lanzó para Windows muchos juegos de Saturn, incluyendo *Virtua Fighter 2* y *Last Bronx*.

Aunque la participación de Sega en el mercado de las portátiles ya había terminado, su asociación con Tiger Electronics permitió que aparecieran un par de juegos de Saturn en la consola portátil de la compañía, Game.com. *Fighters Megamix* fue uno de ellos y, como era de esperar, hubo que reducir su contenido considerablemente. Solo tiene 12 personajes desbloqueables y se desarrolla en 2D, con paredes en todos los escenarios. La música consiste principalmente en ruidos de golpes junto con la tonada de la victoria habitual. Sin embargo,





la estructura de juego queda intacta y es posible jugar contra un amigo si dispones de un cable link.

Desafortunadamente, Game.com es una pieza de hardware tremendamente débil e inadecuada para albergar juegos de acción. Los luchadores apenas tienen movimientos y se convierten en una maraña borrosa cada vez que se mueven debido a que la pantalla LCD de la consola era de muy mala calidad.

Los intentos anteriores de adaptar *Virtua Fighter* a máquinas 2D, como aquellos *Virtua Fighter Animation* o *Virtua Fighter 2* para Mega Drive, se convierten en obras maestras en comparación con este título. Aun con todo es difícil culpar a los programadores por el resultado, a sabiendas del sistema en el que tuvieron que trabajar. El otro juego de lucha del sistema, *Mortal Kombat Trilogy*, tampoco es que fuera mucho mejor.



SHUN DI

El viejo luchador de la lista es una verdadera pesadilla, ya que sus ataques de kung fu se vuelven más fuertes a medida que bebe.

LION RAFALE

Un aristócrata francés entrenado en el arte del Kung Fu. Sus ataques repentinos harán que des con tus huesos en el suelo.



SARAH BRYANT

Está bajo el control de la malvada organización J6. Ejecuta patadas muy rápidas para eliminar a sus enemigos con rapidez y habilidad.

JACKY BRYANT

Este conductor de formula Indy es el hermano mayor de Sarah y lucha por liberarla. Utiliza el arte marcial Jeet Kune Do, el de Bruce Lee.



DURAL

El jefe final de *Virtua Fighter* posee ataques de todos los personajes y eso le permite enlazar algunos combos terroríficos.



GRACE

La patinadora de *Fighting Vipers* también es modelo de pasarela y posee la capacidad de atizar patadas giratorias letales.

SECRETOS A GO GO

FIGHTERS MEGAMIX TIENE MUCHO MÁS DE LO QUE SE VE A PRIMERA VISTA

JUEGO DE MEMORIA

Inicia una nueva partida, supera las rutas A-H y acumula 1200 checks en el modo Entrenamiento Presiona L en la pantalla de selección y podrás jugar a un juego memoria secreto. Si lo resuelves verás a Janet en poses algo picantonas. Solo funciona en la versión japonesa del juego.





AL COLEGIO

El primero de los jefes secretos del juego es simplemente un traje alternativo para Candy. Supera la ruta A y luego, cuando tengas el cursor sobre ella en la pantalla de selección de personaje, usa los botones X, Y o Z para seleccionar este nuevo atuendo.



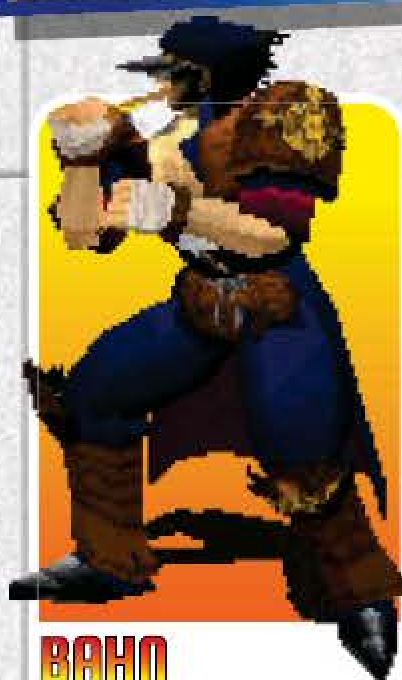
SANTA BARK

En la pantalla de selección de personaje, elige a Bark y presiona A, B y C al mismo tiempo para que se vista como Santa Claus. Hay que ser muy preciso al pulsar y, claro, tienes que haber desbloqueado este personaje antes...



CACHO CARNE

Debes haber iniciado el juego al menos 30 veces. Ve a la selección de personaje, mueve el cursor a Kumachan y selecciónalo con la X para luchar como un trozo de carne. Si has jugado durante 84 horas o más, presiona Z y serás la palmera de AM2..



BAHN

Nunca pensarías que este tipo tiene solo tiene 17 años. Va a la búsqueda de su padre ausente para desafiarlo en una pelea.



RAXEL

Este guitarrista metalero siempre lleva su instrumento preferido a la batalla y no dudará en usarlo si tiene la oportunidad.



TOKIO

Solía dirigir una pandilla callejera, pero la muerte de uno de los miembros de la banda le hizo abandonar. Solo pelea por entretenimiento.



SANMAN

Este personaje del juego *Fighting Vipers* es todo un misterio. Puede enrollar a sus oponentes y lanzarlos contra las paredes.



JANE

La mujer más musculosa de la lista fue expulsada de la Marina después de meterse en demasiadas peleas. Solo busca mostrar su fuerza.



CANDY/HONEY

Esta estudiante de moda usa un vestido de plástico de su propio diseño en la batalla y tiene movimientos que recuerdan a un felino.



» [Saturn] Este destello significa que Shun está a punto de usar su energía, algo que solo es posible en el modo Vipers.



» [Saturn] Pocos personajes encarnan mejor el choque de estilos entre los dos juegos como el elegante Lion y el guerrero Sanman.



» [Saturn]] El de Akira, es uno de los muchos escenarios de *Virtua Fighter* que ahora tiene desplazamiento infinito.



HYPER MODE

En Survival, gana 2 juegos en el modo de 3 minutos, 6 en el de 10 minutos y 11 en el modo de 15 minutos. Desbloquearás este modo que aumenta enormemente la acción al permitir que casi todos los movimientos de los jugadores se combinen con otros.

recuperación, poderosos lanzamientos y movimientos que afectan al medidor de energía. Sin embargo, los elementos de *Virtua Fighter* cambian bastante en comparación con *Virtua Fighter 2*. La mayoría de los escenarios se modificaron para ofrecer desplazamiento infinito y los personajes tenían movimientos que ya aparecían en *Virtua Fighter 3*. El botón de escape de *VF3* también se incorporó en ambos modos de juego, y las armaduras corporales también se mantuvieron.

Si bien no sería correcto decir que el juego está completamente basado en la novedad que suponía *VF3*, estas nuevas posibilidades hicieron que *Fighters Megamix* fuera atractivo por sí mismo. Los usuarios de Saturn nunca habían tenido la oportunidad de ejecutar combos de pared con el elenco de *Virtua Fighter*, ni la capacidad de dejar salir a las víboras fuera de sus jaulas, dando un número de posibilidades mucho más elevado que el de ambos juegos por separado. Sin embargo, AM2 se negó a confiar solo en la novedad del crossover y fue mucho más allá, incluyendo características adicionales como los entrenamientos. Inicialmente hay cuatro disponibles, cada uno compuesto por seis luchadores y un jefe misterioso. Los iniciales son bastante simples, como los entrenamientos de *Virtua Fighter* y *Fighting Vipers*, pero desbloquear el siguiente grupo brinda situaciones más interesantes, como se comprueba al hacer la ruta Muscle o Dirty Fighters.

Superar estos programas de entrenamiento revela lo más importante que distingue a *Fighters Megamix* en comparación con los juegos anteriores de AM2 para Saturn: el contenido desbloqueable. El juego presenta diez personajes desbloqueables adicionales extraídos de trabajos anteriores de AM2 como *Virtua Cop*, *Virtua Fighter Kids*, *Sonic The Fighters*, *Rent-A-Hero* e incluso *Daytona USA*. Con 32 personajes en total, ofrecía un elenco capaz de rivalizar con cualquier juego de lucha 3D de la época. Además hay skins adicionales, que no cuentan como personajes nuevos, como un trozo de carne, una versión colegial de Honey o una versión del personaje desechado de *VF*, Siba. Cada personaje también tiene un escenario único con su propio tema musical, lo que garantiza una gran variedad musical en el juego. Todos estos personajes y escenarios también se pueden usar en otros modos, como supervivencia, batalla por equipos o entrenamiento.

Fighters Megamix no utiliza el modo de alta resolución de Saturn, sino que opta por el



PICKY

Este irritante chaval es propenso a golpear a la gente con su patinete. Solo tiene 14 años, pero no necesita ayuda para ganarte.



MAHLER

Poco se sabe acerca de este luchador de 20 años que sirvió como personaje desbloqueable en *Fighting Vipers* para Saturn.



BM

El gran jefe final de *Fighting Vipers* es una versión mejorada de Mahler con una elegante y elaborada armadura de serpiente.



KUMACHAN

Este oso inflable que sale de un escenario de *Fighting Vipers* lucha de una forma muy extraña, ya que no puede mover sus extremidades.

enfoque gráfico adoptado anteriormente por *Fighting Vipers*. La fuente de luz y el sombreado mejoran el aspecto del modelado de personajes durante la batalla y eso posibilita incorporar polígonos adicionales necesarios para los escenarios acotados mientras se mantiene la tasa de 60 fps. Los fanáticos todavía se debaten entre este enfoque o el aspecto de alta resolución que se eligió para *Virtua Fighter 2* o *Dead Or Alive*, pero es innegable que se encuentra entre los juegos de Saturn gráficamente más atractivos. La música también es fantástica, basada en temas de los juegos anteriores, aunque hay un pequeño ajuste: la música de cada batalla se recorta para que todas las pistas quepan en el CD, por lo que la melodía se reinicia después de cada round. Sin embargo, lo más sorprendente de todo fue la rapidez con la que AM2 tuvo listo el título.

Cuando *Fighters Megamix* se lanzó en Japón, el 21 de diciembre de 1996, habían pasado menos de cuatro meses desde que se lanzó la versión Saturn de *Fighting Vipers*. Los lanzamientos en Norteamérica y Europa se dieron en mayo y junio de 1997, respectivamente. A pesar de venir pisándole los talones a *Fighting Vipers*, el juego también fue un gran éxito para Sega: vendió 260.000 copias en su primera semana en Japón, y en noviembre de 1997 ya había superado las 600.000 unidades en el país. Suficiente para convertirlo en el juego original más vendido en la consola en ese momento, superando a otros títulos de perfil alto como *NiGHTS Into Dreams* o *Sakura Taisen*.

Además del éxito de ventas, *Fighters Megamix* recibió elogios de toda la crítica. La review de *Sega Power* le otorgó al juego un 95%, calificándolo como "el beat'em up más completo, detallado y completamente jugable que probablemente verás hasta que aparezca *Virtua Fighter 3*". *GamesMaster* también le dio un 95%, aconsejando a los jugadores comprarlo antes que *VF2*: "¿Tienes *Virtua Fighter 2*? Bueno, cómpralo de todos modos". La revista *Sega Saturn* también puntuó el juego en un 95%, declarando que "la combinación de los innumerables estilos de juego de *Fighting Vipers* y *Virtua Fighter* en el mismo lanzamiento es realmente una propuesta única que, simplemente, debe ser experimentada". *Computer & Video Games* le dio un 5/5, diciendo a sus lectores: "Si te gustan los juegos de lucha te darás cuenta de que este es, de los disponibles, el mejor con diferencia".

A pesar de ser uno de los mejores luchadores en 3D de su generación, *Fighters Megamix* estaba destinado a convertirse en un hito fugaz en la historia de los videojuegos. AM2 nunca revisó el concepto de crossover y, de hecho, abandonó *Fighting Vipers* después del segundo juego, mientras que *Fighters Megamix* nunca ha recibido un relanzamiento en plataformas más modernas. Esto le da a Saturn una categoría especial, por lo que si nunca has experimentado la sensación de poner a pelear a un coche contra un oso inflable gigante, nuestro consejo es que busques una copia del juego y que lo descubras por ti mismo. *



» [Saturn] Sarah rompe la mitad superior de la armadura de Jane con una poderosa patada.



» [Saturn] Dural esquiva hábilmente el combo de golpes de BM.



LOS INVITADOS

¿QUIÉNES SON LOS DIEZ LUCHADORES DESBLOQUEABLES Y DE DÓNDE VIENEN?



KIDS AKIRA

Esta versión cabezona de Akira proviene de *Virtua Fighter Kids*, una versión especial de *Virtua Fighter 2* con versiones súper deformadas (o "chibi", para los más modernos). Su escenario es la versión del escenario de Akira en *Kids* pero sin paredes.



KIDS SARAH

Al igual que Akira, Sarah proviene del mismo juego, *Virtua Fighter Kids*. En lugar de usar la versión de su escenario esta vez pelea en una versión especial del aparecido en el *Virtua Fighter* original que, a diferencia de este, incluye grandes paredes formadas por letreros de neón.



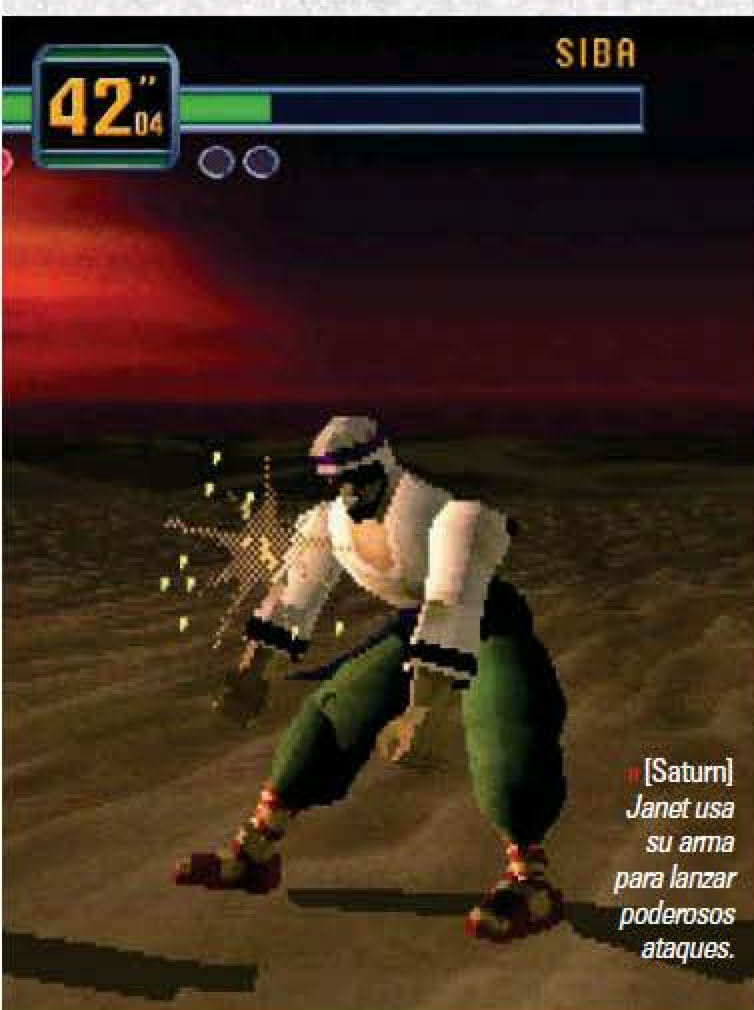
RENTAHERO

Sacado del juego de Mega Drive *Rent-A-Hero*, este superhéroe tiene una característica única: su armadura funciona con baterías y se romperá si se agotan. Tiene un tema vocal fantástico en la versión japonesa y lucha en una versión amurallada del escenario de *Virtua Fighter 2* de Chicago.



JANET MARSHALL

La agente de *Virtua Cop 2* usa principalmente los movimientos de Aoi en *Virtua Fighter 3*, pero también puede sacar un arma y disparar a su oponente, lo que, para ser honestos, parece un poco injusto para los otros combatientes. Su escenario es una versión de los muelles de su propio juego.



» [Saturn] Janet usa su arma para lanzar poderosos ataques.


» [Saturn] Pai agarra el brazo de Bahn en medio de su golpe y le atiza fuerte.



P&R: SEGA LORD X

EL POPULAR YOUTUBER EXPLICA POR QUÉ LE ENCANTA ESTE CROSSOVER

Antes del lanzamiento de *Fighters Megamix*, ¿tenías interés en ver a los personajes de *Virtua Fighter* y *Fighting Vipers* enfrentarse entre sí? ¿Te gustó el resultado?
Nunca había pensado en un crossover antes de *Fighters Megamix*. Fue algo que no esperaba y se convirtió en algo que necesitaba. Eso es lo que lo hizo tan especial. Sega mantuvo intactas las características de ambos juegos para que pudieras jugarlo exactamente como quisieras. Fue un producto brillante.

¿Qué estilo de lucha prefieres y por qué?
Siempre consideré a *Virtua Fighter* como un juego de lucha muy realista. Lo sé, los saltos y algunos de los movimientos más llamativos son bastante irreales, pero la mayor parte del combate está basado en artes marciales reales. Se hicieron bastantes cambios en la parte de *Virtua Fighter*, como añadir el botón de paso lateral o los nuevos movimientos que se incluían en *Virtua Fighter 3*. Pero *Fighting Vipers* ofrece más cosas. Los escenarios enjaulados que puedes usar como parte del combate, las armaduras, los movimientos de knockout… me atrevo a decir que todo esto hace que sea un juego más interesante. Disfruto de ambos, pero *Fighting Vipers* es más emocionante.

¿Cómo viste esos cambios en aquel momento?
Los cambios fueron para mejor. *Virtua Fighter* necesitaba cambiar para mezclarse bien con *Fighting Vipers*. No tenía la misma jugabilidad que habíamos visto en la segunda parte, era distinto. Parecía que los usuarios de Saturn podían tener una pequeña muestra de lo que iba a ser *Virtua Fighter 3*.

¿Qué es lo que más te gusta del juego y por qué?
Creo que lo que más disfruté fue con su estructura de juego, haciendo cada ruta, desbloqueando nuevos personajes…
Te motivaba a explorar realmente todo el contenido y todos los modos de juego. El juego te recompensaba con algo cada vez que lo jugabas y eso era parte de la experiencia. Mi personaje oculto favorito era Hornet, de *Daytona USA*. Era una tontería, pero era puro fan service.

¿Qué crees que distingue a *Fighters Megamix* de los otros juegos de lucha en 3D de Saturn?
Fighters Megamix fue una experiencia épica porque no era una conversión arcade. Sega exploró libremente diferentes ideas y en AM2 dejaron volar su imaginación.
Es algo que Sega debería haber hecho más frecuentemente. *Fighters Megamix* rompió con esto y nos ofreció un juego que era mucho más que una simple conversión.



URA BAHN
Ura Bahn es una versión mejorada del personaje de *Fighting Vipers*, con algunos movimientos adicionales. Su escenario está ambientado en las afueras de Old Armstone City y, a diferencia de la mayoría de los escenarios de *Fighting Vipers*, no tiene paredes.



BEAN
El pato dinamitero llega a *Fighters Megamix* desde *Sonic The Fighters*, aunque los fanáticos de *Dynamite Dux* sabrán de dónde procede realmente. Lanza muchas bombas y ha adoptado como escenario la Isla Sur de Knuckles en vez de su propia fábrica de explosivos.



BARK
Este musculoso oso polar también proviene de *Sonic The Fighters* y posee algunos ataques poderosos, como sus golpes giratorios. Es capaz de disfrazarse de Santa Claus y mantiene su escenario original, un campo de hielo, como lugar en el que pelear, aunque las paredes se han eliminado.



SIBA
Estaba destinado a ser parte de *Virtua Fighter*, pero este espadachín árabe no logró pasar el corte frente a Akira. Aquí tiene un buen número de movimientos, incluidos varios ataques con espada, y usa una versión del escenario de Wolf en *Virtua Fighter 3* para su debut como luchador.



HORNET
¡El coche de *Daytona USA!* Parece bastante inútil con sus escasos movimientos, pero sin su armadura adquiere los movimientos de Bahn y una sorprendente agilidad. Su escenario amurallado es una representación del circuito para principiantes de *Daytona USA*, Three-Seven Speedway.



DEKU
El único personaje original del juego es un extraño árbol de frijoles mexicano que va equipado con maracas y un sombrero que funciona como armadura. Habita en el modo de entrenamiento y tiene una arena amurallada que se creó, como él, especialmente para este juego.

ASÍ QUE QUIERES COMPRAR...



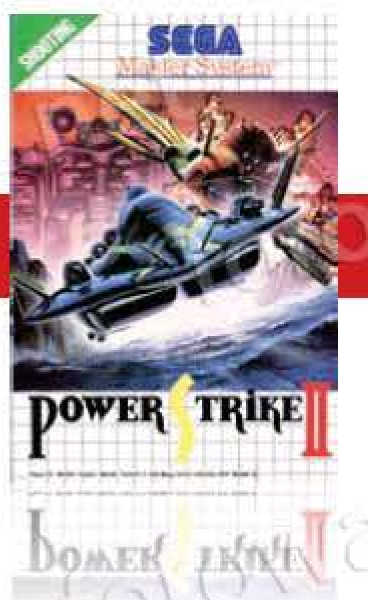
JUEGOS DE MASTER SYSTEM

No es habitual que nuestras tierras sean las mejores para dar caza a juegos clásicos, pero la popularidad de la consola de 8 bits de Sega la convierten en una rara avis. Esta guía es para ti, ¡Seguero!

EL DINERO ES PODER

POWER STRIKE II

DESARROLLADOR:	COMPILE
LANZAMIENTO:	1993



■ Son los tempranos años treinta y el colapso financiero ha forzado a muchos a surcar los cielos en sus naves y dedicarse a la piratería, así que tu trabajo consiste en pilotar tu nave futurista y capturar a los criminales más buscados a cambio de sus recompensas. A la práctica, esto se traduce en que te tocará pegar tiros en un shooter vertical, de la misma forma que en el *Power Strike* original, que era la versión localizada del primer juego de la saga *Aleste*, tan expansiva como cara últimamente.

Power Strike II es un lanzamiento tardío en la vida de la Master System, además de ser exclusiva para Europa, con lo que el suministro es limitado. Otras entregas de 1993 como *Buggy Run* y *Masters Of Combat* también son caras. Pero *Power Strike II* es también muy buen juego y, probablemente, el mejor shoot'em up de la consola, lo que ayuda a subir el precio. Por suerte, *se encuentra incluido en* el reciente *Aleste Collection*, por si te quieres ahorrar un buen dinero.



» [Master System] *Power Strike II* es impresionante gráficamente, por su fluidez y la cantidad de acción.



» [Master System] Los jefazos de aspecto inusual vienen de serie, aunque se haya cambiado el escenario espacial habitual en la saga.

MÁS POWER

El *Power Strike* original también podría vaciar tu cartera



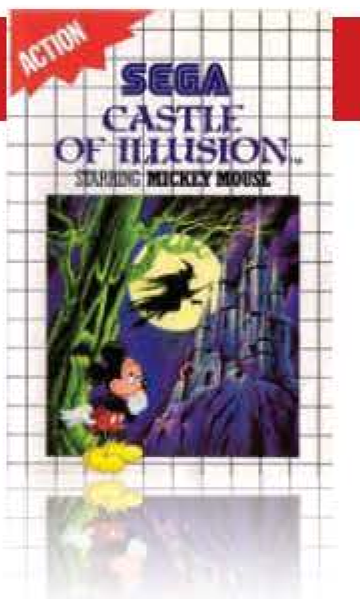
Power Strike no es un juego barato en ningún territorio, pero es ciertamente más caro en Norteamérica. Sega decidió usar *Power Strike* como caso de prueba para un nuevo modelo de distribución. Esa edición 'especial' se ofreció únicamente a través de pedidos por correo y se anunció en la newsletter de Team Sega, así que solo un grupo selecto de personas tuvieron la oportunidad de hacerse con él. Dichas copias se pueden identificar por unas portadas de baja calidad en azul y blanco, y sobrepasan los 125 euros si están completas. En Europa fue un lanzamiento ordinario, con una portada a todo color y un arte distinto al americano. Sin embargo, no es muy común, así que sigue costando un buen pico (se acerca a 100 euros si está completo). En Japón, bajo el título de *Aleste*, el juego sigue costando más de 40 euros siempre que tenga su caja y manual.

forowarez.net
Neon147

EL RETO VERDADERO

CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE

DESARROLLADOR:	SEGA
LANZAMIENTO:	1991



En 1991, la presencia de la Mega Drive ya empezaba a desplazar la Master System hacia los consumidores más ahorradores (o a los padres engañados por el personal de tienda). Sin embargo, no te darías cuenta de ello con *Castle Of Illusion*. Este juego con licencia de Disney es completamente distinto de su equivalente en 16-bit, y podríamos hasta decir que es la versión que presenta un reto mayor de las dos. Sigue siendo muy buen juego, con agradables gráficos y un diseño de niveles excelente. El juego vendió abundantemente a principios de los 90, con lo que hay suficientes copias como para que sea comparativamente muy barato; te servirá como excelente inicio para la colección. La versión americana, con portada distinta y que llegó más tarde, es mucho más cara.



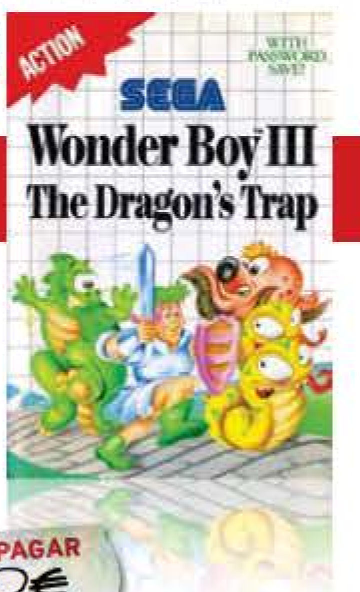


» [Master System] Aunque comparte temáticas con el juego de Mega Drive, tanto el diseño de niveles como las mecánicas cambian.

VALOR DEL BUENO

WONDER BOY III: THE DRAGON'S TRAP

DESARROLLADOR:	WESTONE
LANZAMIENTO:	1989



Si lo que quieres es intentar hacerte con todos los clásicos de Master System, *Wonder Boy III: The Dragon's Trap* debería ser el primero de tu lista. Los lectores de **Retro Gamer UK** ya lo votaron en el pasado como mejor juego para el sistema. El juego es un ejemplo clásico y temprano del estilo Metroidvania, en el que nuestro héroe ha sido maldecido perdiendo su forma humana. Transformándote en varios animales conseguirás superar obstáculos y acceder a nuevos espacios del extenso mundo, derrotando a varios dragones en tu camino hacia recuperar la humanidad. Por suerte, el pico de precio que alcanzó tras el remake de 2017 parece agua pasada y su precio se ha vuelto a normalizar. Un poco de paciencia y lo encontrarás.





» [Master System] El hombre león puede golpear y romper los bloques inferiores con su espada.

VAS A PAGAR +30€ (USA)

PASA POR EL PEAJE

OUT RUN 3D

VAS A PAGAR +150€ (EUROPA)



DESARROLLADOR:	SEGA
LANZAMIENTO:	1989

Uno de los principales argumentos de venta de la Master System eran sus conversiones de los clásicos arcade de Sega, y el *Out Run* original fue, sin duda, un éxito. Así, Sega decidió lanzar una segunda ración del juego con una versión que daba soporte a las gafas 3D del sistema y, de hecho, es un juego interesante que añade más cosas que el 3D. En particular, incluye tres nuevas pistas musicales (acompañadas del clásico *Magical Sound Shower)*, mucho más detalle a los lados del asfalto en comparación con el original y tres niveles de dificultad distintos. Aunque su código incluye soporte para FM y paddle controller (exclusivos de Japón), el juego se lanzó únicamente en Europa y Brasil. Es uno de los mejores juegos en 3D de la máquina, y el título de *Out Run* le pesa en el precio: unos 150€ son lo mínimo que vas a pagar para hacerte con una copia completa, ya sea Europea o Brasileña.



» [Master System] Este escenario nocturno es una novedad de *Out Run 3D*, y luce de maravilla.



» [Master System] Esas partes de fango en el arcén no se pudieron incluir en el *Out Run* original de Master System.

LAS GAFAS 3D DE SEGA

Si puedes permitírtelo, este accesorio es esencial



Disponible por separado o como parte del pack Sega Super System, las gafas 3D de Sega mostraban imágenes estereoscópicas en los juegos que lo soportaban. Estas gafas 3D son activas, es decir, funcionan abriendo y cerrando rápidamente la visión de cada ojo mediante 'persianas' automáticas. La televisión, a su vez, muestra una imagen que parpadea entre los frames dirigidos a tu ojo izquierdo y derecho; con las gafas sincronizándose para que cada ojo solo vea la parte que le toca. Este astuto truco genera una ilusión de profundidad bien convincente, aunque también implica que el framerate se reduce a la mitad en cada ojo (25 FPS en una consola PAL). Actualmente no son fáciles de usar, porque no funcionan ni con la Master System II (no tiene slot de tarjeta) ni con las TV modernas. Tampoco son baratas: si te apetece hacerte con unas completas, ya puedes ir preparando más de 150 euros.

¡CONSEJOS COLECCIONABLES!

Viva Europa
■ Sin bloqueo regional entre sistemas, no hay ningún tipo de desventaja por el hecho de comprar localmente, con lo que hay que aprovecharlo.

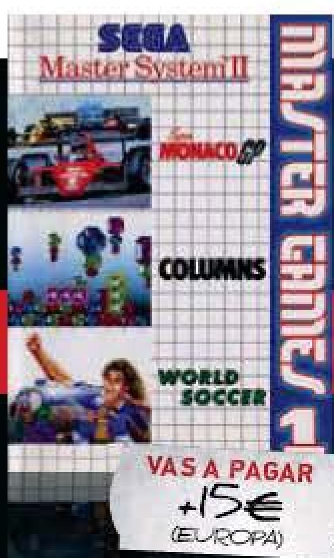
Primera clase
■ La Master System II es barata y común, pero tiene inconvenientes frente al primer modelo: solo saca vídeo por RF y no tiene ranura para tarjetas.

Variantes dolorosas
■ Las versiones alternativas abundan; los *Classics* en marrón, los juegos baratos de Kixx y los packs dobles australianos, por ejemplo, pueden costar un extra.

Cuidado con Japón
■ A parte de las incompatibilidades físicas, algunos juegos japoneses tempranos no funcionan en consolas occidentales. Quizás sea mejor importar la consola.

TRIPLE DIVERSIÓN

MASTER GAMES 1



VAS A PAGAR +15€ (EUROPA)

DESARROLLADOR: SEGA
LANZAMIENTO: 1993

■ Lanzado paralelamente a los recopilatorios *Mega Games* que se hicieron populares para Mega Drive, *Master Games 1* fue un pack de tres juegos que se incluyó con las Master System II. Al contrario de lo que pasó con los Mega Games, el primero de los Master Games fue también el último y es una de las pocas recopilaciones disponibles en el sistema. El multijuego está formado por *Super Monaco GP*, *Columns* y *World Soccer*, que se seleccionan sin menú: en su lugar, cada vez que se inicia la consola se ejecuta un juego distinto. Si decides hacerte con él, que es una buena forma de reunir tres juegos en uno, ten en cuenta que no tiene manual propio. En su lugar, Sega empaquetó los tres manuales individuales para cada uno de los juegos incluidos.

¿QUÉ HAY DENTRO DE LA CAJA?

Los tres juegos que forman el recopilatorio



Super Monaco GP
Aunque comparta su nombre con el impresionante arcade, este juego de MS tiene poco en común con el mismo, puesto que opta por una perspectiva en tercera persona y es menos restrictivo. En positivo, la inclusión del modo a pantalla partida, pero el manejo es realmente complicado y se hace difícil no salirse frecuentemente.



Columns
La versión para Master System de este clásico de los puzles es una de las mejores: además del modo clásico sin final, tiene un buen modo a dos jugadores y un modo Flash, inspirado en el juego arcade *Flash Point*. Es la estrella del recopilatorio, que puede ser interpretado como '*Columns* con extras'.

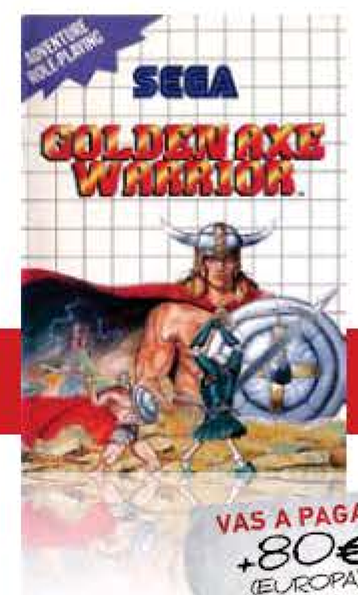


World Soccer
Cuando juegues a este arcaico y lento juego de fútbol, nadie te señalará por pensar que es un simulador de solteros contra casados y no un juego de fútbol con ocho equipos internacionales. No tiene ni scroll, con lo que se hace difícil de disfrutar.

TODO LO QUE RELUCE...

GOLDEN AXE WARRIOR

VAS A PAGAR €200+ (USA)



VAS A PAGAR +80€ (EUROPA)

DESARROLLADOR: SEGA
LANZAMIENTO: 1991

■ Es justo reconocer que, probablemente, Sega tenía un ojo puesto en *The Legend Of Zelda* cuando desarrolló este particular spin-off de *Golden Axe*: la exploración y el combate se inspiran claramente en el clásico de Nintendo, siendo suaves. Es verdad que hay un poco más de diálogo y que es gráficamente más bonito, pero en líneas generales no tiene el mismo nivel de calidad del juego que disfrutaron los propietarios de una NES. De la misma forma que *Phantasy Star*, el cartucho con pila de guardado lo hizo más caro de fabricar y vender, limitando sus ventas. El juego no es exactamente barato en Europa (lo hemos visto venderse entre los 80 y 120 euros aproximadamente), pero sí es muy caro en Estados Unidos, puesto que apareció cuando el sistema ya estaba tocado de muerte y se pasa de los 200 euros.

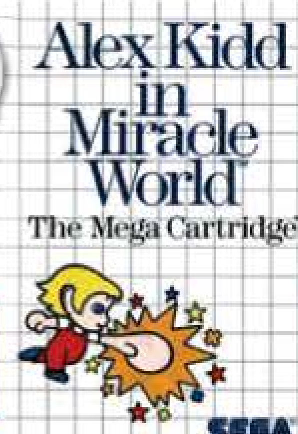


» [Master System] El combate tiene su intríngulis desde el mismo inicio, puesto que los puntos de vida son muy limitados.

UN JUEGO CON PUNCH

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

VAS A PAGAR +80€ (EUROPA)



VAS A PAGAR +80€ (USA)

VAS A PAGAR +40€ (JAPÓN)

DESARROLLADOR: SEGA
LANZAMIENTO: 1986

■ El debut de Alex Kidd es el máximo exponente de la experiencia Master System. El 'plataformeo' es realmente de alta calidad, comparable a otros hitos, pero Sega realmente rompió el molde con la inclusión de varios vehículos y con las famosas batallas finales de piedra, papel y tijeras. Junto a una banda sonora memorable y divertidos secretos, es fácil entender por qué este juego es uno de los mejores y más icónicos del sistema. Dada su popularidad, quizás esperarías que este juego fuese común y barato pero te equivocarías. Aunque millones de copias iban incluidas en la memoria de las consolas Master System vendidas, la versión física no es particularmente común. Aunque podrías estar de suerte y encontrar una ganga, su precio en general coquetea con los 100 euros, así que puedes contentarte con la versión incluida en la consola.



» [Master System] Muchos de los elementos del juego se inspiran en Dragon Ball, incluida la primera pantalla.

MÁS JUEGOS A CONSIDERAR



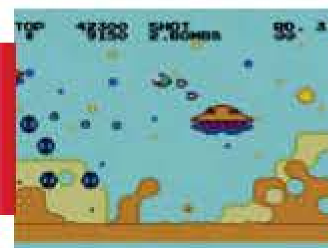
ASTERIX
DESARROLLADOR: SEGA
LANZAMIENTO: 1991
VAS A PAGAR
+ 5 EUROS (EUROPA)



BUGGY RUN
DESARROLLADOR: SIMS
LANZAMIENTO: 1993
VAS A PAGAR
+ 300 EUROS (EUROPA)



CHOPLIFTER
DESARROLLADOR: SEGA
LANZAMIENTO: 1986
VAS A PAGAR
+10 E. (EUROPA), +10 E. (USA)



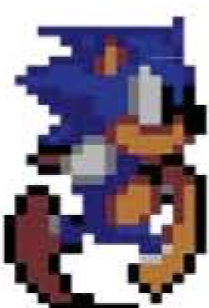
FANTASY ZONE
DESARROLLADOR: SEGA
LANZAMIENTO: 1986
VAS A PAGAR
+15 E (EU), + 30 E (USA), +10 E (JAPÓN)



MASTERS OF COMBAT
DESARROLLADOR: SIMS
LANZAMIENTO: 1993
VAS A PAGAR
+125 EUROS (EUROPA)

PRECIOS CON PINCHOS

SONIC THE HEDGEHOG



VAS A PAGAR +10€ (EUROPA)

VAS A PAGAR +350€ (USA)



DESARROLLADOR:	ANCIENT
LANZAMIENTO:	1991

■ Aunque *Sonic* estará siempre más asociado a la Mega Drive, la versión para Master System no deja de ser un excelente juego de plataformas que mezcla algunos conceptos originales con niveles adaptados (en medida de lo posible) de los de Mega Drive. Puede que te sorprenda la diferencia existente entre regiones aquí. Pero por raro que parezca, *Sonic The Hedgehog* fue el último lanzamiento americano para la Master System, y se vendieron muy pocas copias. El tema es que, para ahorrar costes, Sega Of America optó por poner una etiqueta con el código de barras encima de las copias europeas del juego; esas etiquetas son la única diferencia entre una copia barata del juego y una con un precio de escándalo. Tienes que ser muy hardcore para querer hacerte con una copia 'americana', pero hay gente para todo.



» [Master System] Los Caterkillers son más pequeños en la Master System (y también menos molestos).

UN RPG ESTELAR

PHANTASY STAR

VAS A PAGAR +100€ (EUROPA)



VAS A PAGAR +80€ (USA)

DESARROLLADOR:	SEGA
LANZAMIENTO:	1987

■ El RPG por excelencia de Master System ya tenía un precio elevado cuando se lanzó al incluir guardado por batería en el cartucho, pero por ese ligero plus se obtenía mucho más: una gran aventura a lo largo de tres planetas, con impresionantes mazmorras en 3D y el mencionado guardado. Aunque fuera relativamente popular, su audiencia se vio limitada por el precio inicial y cierto desconocimiento, con lo que sigue siendo caro a día de hoy. Lo pasarás en grande juegues como juegues, pero si no te importa la versión física también puedes considerar hacerte con *Sega Ages: Phantasy Star* para Switch como alternativa. Más allá de ser más barato, mejora su jugabilidad y añade algunas características que impactarán directamente en tu calidad de vida en 2021.





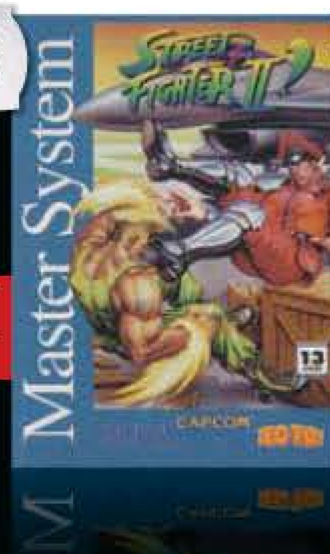
VAS A PAGAR +50€ (JAPÓN)

» [Master System] Hay tres planetas en *Phantasy Star* – un planeta verde, uno desértico y otro helado.

TÚ PIERDES

STREET FIGHTER II

VAS A PAGAR +300€ (BRASIL)



DESARROLLADOR:	TECTOY
LANZAMIENTO:	1997

■ Brasil fue un mercado muy fuerte para la Master System gracias a su distribuidor local, TecToy, que puso toda la carne en el asador cuando se trataba de localizar juegos o incluso de desarrollarlos. Ese ímpetu hizo que incluso se hicieran con la licencia de *Street Fighter II*, e hicieron todo lo que pudieron con la misma, con un cartucho de 8 megabits que incluía síntesis de voz. Siendo un juego de una saga popular de una región inusual, esta conversión lleva asociado un alto precio, pero es básicamente una curiosidad. El juego siempre habría estado por encima de las capacidades de la Master System, pero la versión es decepcionante. El movimiento, la detección de golpes y el control son atroces y cuatro personajes fueron eliminados.





MÁS SAMBA

Otras exclusivas de TecToy que podrían ser de interés



Sonic Blast

Una forma que encontró TecToy para rellenar el calendario de lanzamientos fue la de portar juegos de Game Gear a la Master System, algo que era posible por la similitud entre ambas consolas. Desafortunadamente, este no es muy bueno: los gráficos pre-renderizados son demasiado ambiciosos para la Master System, el movimiento es pobre y el reto, ausente.



Fire & Ice

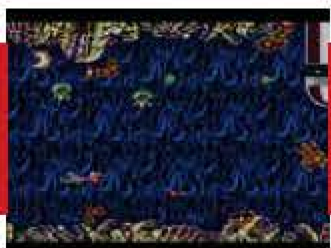
Esta conversión de un juego de Amiga estaba planificada para su lanzamiento en Europa por Virgin Interactive, pero terminó cancelada por la bajada de ventas de Master System. TecToy cogió el juego porque todavía podía vender los suficientes cartuchos, rescatándolo de la cancelación. Funciona regular pero la verdad es que luce de maravilla.



NINJA GAIDEN

DESARROLLADOR:	SEGA/SIMS
LANZAMIENTO:	1992

VAS A PAGAR
+ 50 EUROS (EUROPA)



R-TYPE

DESARROLLADOR:	COMPILE
LANZAMIENTO:	1988

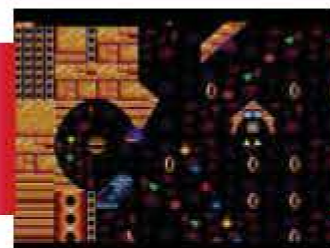
VAS A PAGAR
+ 20 E (EU),**+ 30 E** (USA), **+ 60 E** (JAPÓN)



SHINOBI

DESARROLLADOR:	SEGA
LANZAMIENTO:	1988

VAS A PAGAR
+8 E (EU), **+15 E** (USA), **+ 10 E** (JAPÓN)



SONIC SPINBALL

DESARROLLADOR:	SEGA
LANZAMIENTO:	1995

VAS A PAGAR
+ 130 EUROS (EUROPA)

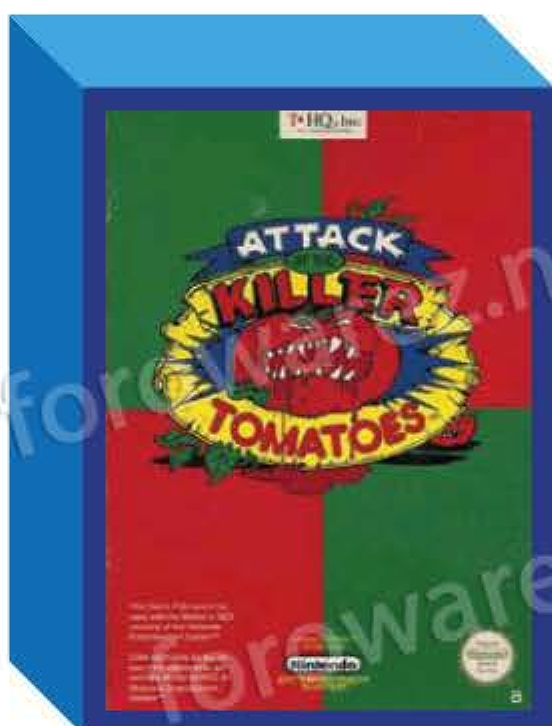


THE NINJA

DESARROLLADOR:	SEGA
LANZAMIENTO:	1986

VAS A PAGAR
+ 5 E (EU), **+ 15 E** (USA), **+18 E** (JAPÓN)

PANTALLA FINAL



ATTACK OF THE KILLER TOMATOES

» Los expertos en nutrición recomiendan consumir cinco raciones de fruta y verdura al día para mantener un estilo de vida saludable. A saber cuántos críos desecharon cierta hortaliza de su dieta tras haber visto las dos películas de los Tomates Asesinos o después de jugar a esta adaptación para NES. Y sería bastante injusto, porque en un casting de villanos vegetales los primeros de la lista serían el brócoli o las coles de Bruselas.

01



» Espera, si hemos alcanzado el final del juego... ¿Por qué siguen corriendo estos tipos? Este sería el punto en el que se supone que todo el mundo salta al aire, marcando pose mientras se congela la imagen. Así era en las pelis de los 80.

02



» Ah, que hay otro tomate. Y no un tomate asesino cualquiera, sino Larry, The Monster Mountain Tomato. Quizás no le llaman así por su aspecto. Porque, como nuestras abuelas nos decían, a veces el tomate feo es el que mejor sabe.

03



» Nuestras abuelas nos querían mucho y su intención era animarnos, aún sabiendo a ciencia cierta que éramos los niños más feos del barrio. Tan horrendos que tenían que frotarnos con bacon para el que perro jugara con nosotros.

04



» El fulano de la gabardina ha huido, dejando tras de sí al pobre chaval. Y este no tiene pinta de tomarse la amenaza en serio, porque el tomate monstruoso (vale, ahora sabemos que se llama así por su tamaño colosal y su dentadura) ya está casi encima mientras empieza a abrir sus pavorosas fauces.

05



» Andando con esa pachorra era imposible salvarse, amigo. La boca del tomate se cierra, y todo parece indicar que acaba de zamparse al crío, gorra incluida. Tras este pequeño aperitivo, Larry regresa a la montaña mientras se pregunta si necesitará comerse a cuatro personas más para cumplir con su dietista.

retro GAMER

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redactor Jefe **Bruno Sol**

Colaboradores **Marcos García, Sara Borondo, Atila Merino, Ricardo Suárez, Jesús Martínez del Vas, Marina Amores, Jesús Relinque, José Manuel Fernández, Lázaro Fernández, Marçal Mora, José Luis Sanz, Óscar Alonso, Julen Zaballa García, David Luna**

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Rocío López Barranco**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Estel Peris, Ainhoa Fernández-Checa**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros, Sara González**
Sales controller **Jessica Jaime**

SUSCRIPCIONES
departamento.suscripciones@axelspringer.es

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Social Media Editor **Noelia Santiago**
Marketing Assistant **Andrea Gómez**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Juan de Mariana 15
28045, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
+34 915 140 600
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011



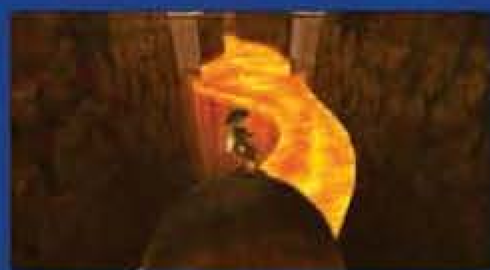
Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que n os faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Juan de Mariana 15. 28045, Madrid.



Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited.
©2016 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com







«Skyward Sword es esencial para entender la historia de Zelda»

Hobbyconsolas.com



16 DE JULIO

EL INICIO DE LA LEYENDA

Descubre el origen de la Espada Maestra. Surca los cielos, adéntrate en mazmorras, resuelve puzles y enfréntate a un ejército de enemigos. Podrás jugar con control por movimiento o con los botones. **Una aventura de Zelda clásica y mejorada** te espera 10 años después de su lanzamiento.

DESCUBRE QUÉ PUEDES LLEVARTE POR RESERVARLO

Stelbook





Llavero

Póster doble cara



*Stelbook disponible en **GAME**, limitado a 2.000 uds. Llavero disponible en **FNAC** y **MEDIA MARKT,** limitado a 6.000 uds totales. Póster disponible en **EL CORTE INGLÉS**, limitado a 1.000 uds. Consulta más distribuidores en **Nintendo.es** y pregunta en tu tienda habitual.